GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

NEWS SERVICE

LIPIEC-SIERPIEŃ (7-8/2000)

INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6zł 90gr

81

Wydawca zaleca

CZYTAJ W CIENIU

największa relacja na Świecie!!!

E3

tylko u nas

- OGNIEM I MIECZEM
- GROUND CONTROL

recenzje

- METAL FATIGUE
- WEHIKUŁ CZASU

zapowiedzi

VAMPIRE: THE REDEMPTION

ICEWIND DALE

SOULBRINGER

SCHIZM

reklama

Już w sprzedaży

Oryginały tańsze niż piraty!

Czytaj extra informacje na samym końcu pisma.

str. 130 - 131

hardware test

Voodoo 5 5500

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418

9 771507 841007 07>

Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © 2000 ACTIVSION Vampire: The Masquerade Redemption

„Oto Diabeł ma niektórych spośród Was wtrącić do więzienia, abyście próbie zostali poddani."

Apokalipsa wg św. Jana

Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net

Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.

DIABLO II™

Diablo powraca. Ze wszystkim tym co kochałeś, jednak zupełnie nowe. Diabelsko dopracowane, czterokrotnie większe, wykorzystujące moc akceleracji, kuszące dziesiątkami nowych pomysłów i rozwiązań oraz mistrzowskim trybem multiplayer. Całość w perfekcyjnej polskiej wersji językowej wykonanej przez CD Projekt i zatwierdzonej przez Blizzard.

Nowa fala zła zbliża się... bądź gotów.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Działa na europejskich serwerach
battle.net *

cena 159 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrownymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracz ponosi wszelkie opłaty z tym związane.

Nadchodzi pierwsza gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku i w cenie 79 złotych!

INVICTUS

W CIENIU OLIMPU

JUŻ W LIPCU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
• CD PROJEKT •

Pokonaj przerażające bestie i potwory w niesamowitych bitwach w świecie greckiej mitologii!

Zakończyła się Wojna Trojańska. Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, których dokonał Odyseusz w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko łut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić herosa z każdego śmiertelnika. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę złożoną z legendarnych herosów – m.in. Herkulesa, Elektry, Achillesa – i stoczyć krwawe bitwy z najbardziej przerażającymi, mitologicznymi bestiami. udowodnij, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami śmiertelników...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami .
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale sceneria - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za wysokiej jakości grę na 2 płytach CD!

Czy odważysz się powtórzyć wyczyny Odyseusza i udowodnić Atenie, że jesteś godny jej zaufania?

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

14° East

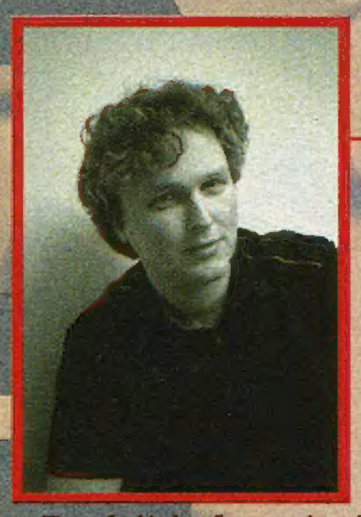
QUICKSILVER SOFTWARE, INC.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay™

Invictus: W cieniu Olimpu ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, logo 14 Degrees East, Interplay i logo Interplay logo są znakami handlowymi Interplay Productions.
Quicksilver i logo Quicksilver są znakami handlowymi Quicksilver Software Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

new s service
MENU
lipiec/sierpień 2000
http://www.ssonline.com.pl/
81



Zgadnijcie, kto to jest?

8 E3 – relacja i zapowiedzi
30 .....Rozkład jazdy
31 .....Wywiad z Ragnarem Tornquistem, producentem The Longest Journey

32 Na pięć minut przed
36 .....Icewind Dale
38 .....Konung
34 .....Ogniem i Mieczem
42 .....Schizm: Mysterious Journey
40 .....Soulbringer
32 Vampire: The Masquerade – Redemption

44 Kombat Korner
44 .....Garou: Mark Of The Wolves

46 Recenzje/Opisy
69 .....AI Wars
62 .....Army Men World War
64 .....Asterix & Obelix Take On Caesar
57 .....Beetle Crazy Cup
60 .....Cricket 2000
72 .....Dogs of War
59 .....Fly! 2000
54 .....Gromada: Revenge
46 .....Ground Control
56 .....Hard Truck Racing 2
58 .....Kawasaki ATV Powersports
50 .....Metal Fatigue
55 .....Motocross Madness 2
74 .....Panzer Campaigns Normandy 44
61 .....Steel Panthers World At War
48 .....Trophy Bass 4
70 .....Warlords Battlecry
53 .....Wehikuł Czasu

76 Strefa Zrzutu

78 W imadle
82 .....Flying Heroes
78 .....Might & Magic 8 cz.2
84 .....SU-27 Flanker 2.0 cz.3
86 .....Thief 2: The Metal Age cz.1

90 Hardware
97 .....Edycja wideo z AVerMedia
97 .....Logitech Quickcam
90 .....News
96 .....Nowa Optyka
94 .....Palmtopy
98 .....Profesor Klaus 2001
96 .....Samsung Syncmaster 753 DF
98 .....Softuś: Język Polski i Matematyka
92 .....Voodoo 5 5500
91 .....Willamette

99 KGB

110 Cybernet
120 .....Echelon
116 .....Inwazja na Marsa
112 .....Portale
118 .....Strefa 51
115 .....Tajemnica Tytana
114 .....Wakacje w Sieci
110 .....www–News

Konkursy
89 .....Konkurs Devil Inside
52 .....Konkurs Invictus
49 .....Konkurs Lemingi Rewolucja

126 Manga Room
126 .....Dr. Slump
129 .....W następnym numerze

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*“Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Krzysztof „*Kristoff*“ Czulec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Konrad „*kkk*“ Kwiatkowski
Piotr „*Raven*“ Leszczyński
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
Mateusz „*Banzai*“ Ożyński
Rafał „*Yossa*“ Nowocień
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Jacek „*Randall*“ Piekara
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Rafał „*Zulu*“Skrzypek
Piotr „*Sokół*“ Sokołowski
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

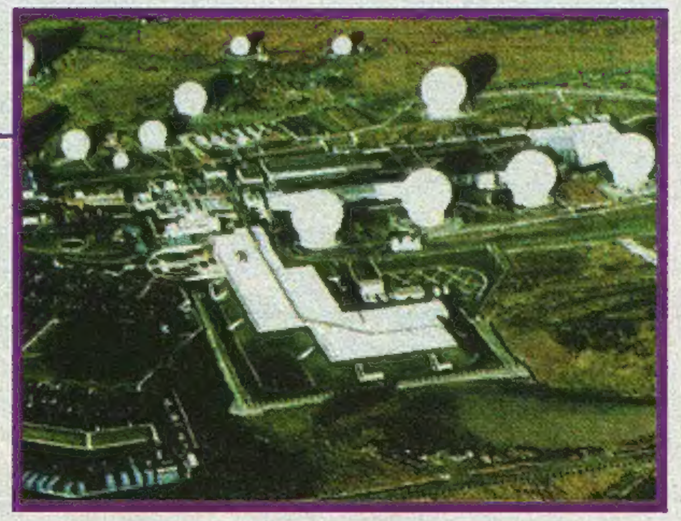
Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Minęły kolejne targi E3, co znalazło odbicie w naszej obszernej relacji. Była kupa luda wszelakiej maści – białej, czarnej, żółtej, czerwonej i inszej. Była też nowa Lara, niestety Pamela Anderson nie dojechała, bo miała mecz bokserski z Gołotą.

Kto by się spodziewał, że na podstawie superprodukcji Hoffmana powstanie superprodukt gości od REZERWOWYCH PSÓW. Szkoda, że będzie to strategia, a nie FPP z Zagłobą w roli głównej.

Czyżby kolejny przełom w dziedzinie strategii? A może, sądząc po tytule, kolejna kicha z gatunku symulatorów glebowgryzarek? Z pewnością jednak gierka musi być gut, skoro Berger dał jej 8!

Chipy z Tajwanu, laminat z Kambodży, siła robocza z Mandżurii, technologia zaś prosto z Pentagonu – oto właśnie Voodoo 5. Zaraz, a może to był przepis na klozet z napędem atomowym?



Oni nas podsłuchują! Oni nas widzą! Oni są wszędzie! Gdziekolwiek nie pójdziesz, gdziekolwiek się schowasz, ich superczułe mikrofony dopadną Cię wszędzie! To się nazywa PARANOJA!!! [dalszą część ocenzurowano, a autor został już zlikwidowany.]

Na E3 pokazano dużo gierek. Wiele gierek było fajnych. A niektóre były nawet bardzo fajne. A o tych najfajniejszych napisaliśmy.

Tak generalnie, to najlepszy jest kołek. Prosto w serce. No a poza tym na wampiry skutkuje też czosnek... eee... no i woda święcona... Czasami wystarczy znak krzyża... A czasami nawet strzał z armaty w ryj nie pomaga...

METAL FATIGUE? Brzmi to jak manager złomowiska. Albo jak nazwa raportu o PKP. A gdy zagrasz, okazuje się, że to – nigdy byś nie zgadł – strategia z wielkimi robotami w rolach głównych.

Jakie to proste. Wystarczy wziąć sanie, podmontować do nich licznik Geigera i wielką żarówę, i już mamy wehikuł czasu. A przynajmniej według H.G.Wellsa. Naszym zdaniem, wystarczy po prostu umiejętnie cofnąć wskazówki zegarka.

I tak pierwsze części WARLORDS były najlepsze. Z prostej przyczyny. Naprodukowało się kilkadziesiąt słoni, a potem wystarczył wielki przemarsz przez mapę. Hannibal może to potwierdzić.

Lista Przebojów v.1.2

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników NSS:

1. ***Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.***
2. ***Głosy przyjmujemy wyłącznie:***

a) na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;

b) w e–mailach z tematem/subject: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.

3. ***O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.***
4. ***Podliczenie głosów następuje 15. dnia każdego miesiąca.***
5. ***Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.***

Dziękujemy za ogromne zainteresowanie Listą. Otrzymaliśmy masę e–maili i wiele kartek. Zapoznajcie się powtórnie z zasadami – zaszła minimalna zmiana, stąd wersja 1.2. Poniżej prezentujemy pierwsze wyniki.

TOP 5!

1. **DIABLO** !
2. **PLANESCAPE: TORMENT** ▲
3. **QUAKE3: ARENA** ▼
4. **UNREAL TOURNAMENT** ▲
5. **FINAL FANTASY 8** ▼

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

lista@ssonline.com.pl

SKALA OCEN:

1 – ***KASZANA I BADZIEW!!! Zabierzcie to ode mnie!!!***

2 – ***CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.***

3 – ***NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.***

4 – ***GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.***

5 – ***GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.***

6 – ***GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.***

7 – ***GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.***

8 – ***GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.***

9 – ***GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.***

10 – ***GRA–LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!***

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com.pl

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8°° - 18°°

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

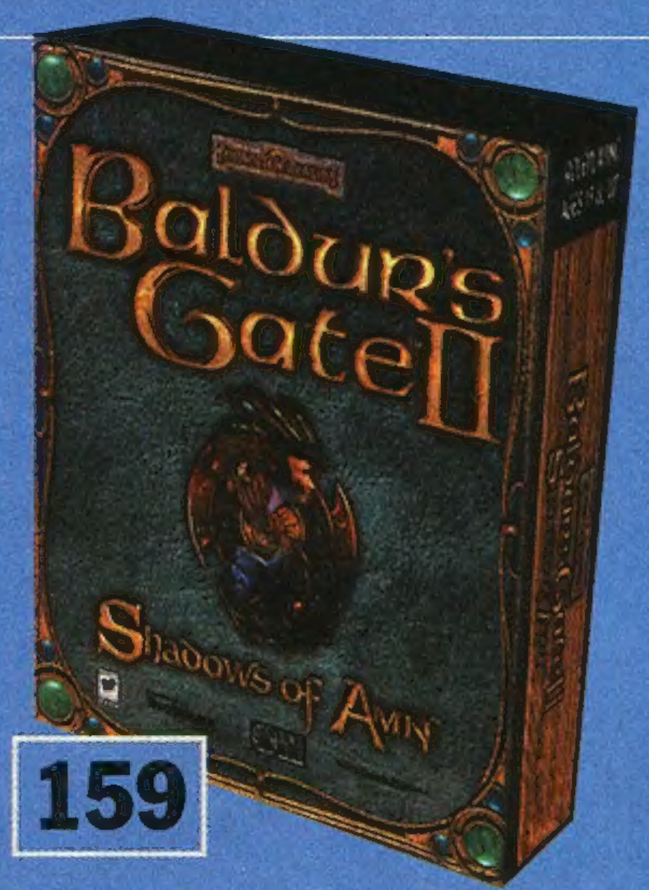
159

DIABLO 2 PL

Nowa, piękna grafika, setki nowych przedmiotów i zaklęć, dziesiątki nowych bestii i potworów, nowe postacie, kilkakrotnie większy teren gry obejmujący również miasta, diabelsko dopracowany tryb multiplayer, oraz dziesiątki innych nowych pomysłów i rozwiązań. Jednym słowem znajdziesz wszystko to co kochałeś w pierwszej części, tylko tym razem jeszcze doskonalsze, znacznie bardziej rozbudowane, oraz w profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez CD Projekt i zatwierdzonej przez Blizzard.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
Grę Fallout, mousepad Diablo 2 oraz talię kart do gry Magic the Gathering

PREMIERA: 12 LIPCA 2000



159

BALDUR'S GATE II PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
książkę fantasy zawierającą niepublikowane dotąd opowiadania znanych autorów fantasy, starter Magic the Gathering, pełną wersję gry na CD ROM. Bliższa szczegóły za miesiąc.

UWAGA!
Dodatkowo wśród osób, które zamówią u nas Baldur's Gate II rozlosujemy 2 wspaniałe komputery multimedialne.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

69

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
Weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów złożonych z koszulki Atlantis 2 i kubeczka firmowego.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000

79

POMPEI PL

Przenieś się do starożytnych Pompei w VIII wieku na cztery dni przed wielką katastrofą w poszukiwaniu swojej zaginionej żony.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
Weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów złożonych z koszulki Atlantis 2 i kubeczka firmowego.

PREMIERA: 26 LIPCA 2000

99

CLEOPATRA PL

Dodatkowe misje do wspaniałej gry strategicznej Faraon. Gra oferuje 14 nowych scenariuszy, nowe budynki i przemysł, nowi przeciwnicy m.in. Persowie i Rzymianie.

Zamawiając przed premierą otrzymasz
Rabat w wysokości 10 zł od ceny detalicznej Pierwsze trzy osoby zamawiające Kleopatrę otrzymają gratis grę Lemmingi Revolution.

PREMIERA: LIPIEC 2000

NAJTANIEJ W KRAJU!

GRAND PRIX 3 PL

Kolejna część znakomitego symulatora wyścigów Formuły 1. W grze odnajdziesz wszystkie aktualne tory wyścigowe, stajnie wyścigowe oraz ich kierowców.

Zamawiając przed premierą weźmiesz udział w losowaniu kierownicy do PC

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000

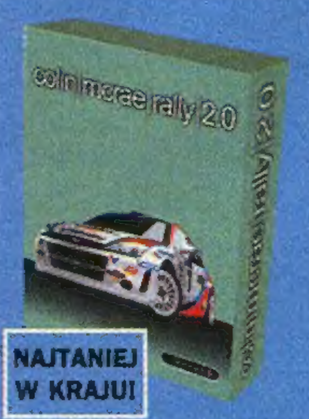
NAJTANIEJ W KRAJU!

ICEWIND DALE PL

Icewind Dale to oryginalna angielska nazwa miejsca, w którym rozgrywa się akcja książkowej trylogii traktującej o przygodach Drizzta do Urdena, Wulfraga, oraz Bruenora Battlehammera. W te okolice przeniesie nas nowa gra RPG twórców Baldur's Gate i Torment.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
szczegóły za miesiąc!

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000



NAJTANIEJ W KRAJU!

COLLIN McRAE RALLY 2

Najnowsze wyścigi ze stajni Codemasters. Druga część doskonałego symulatora rajdów samochodowych. Nowa edycja oferuje jeszcze badziej realistyczne odwzorowanie atmosfery wyścigów.

Zamawiając przed premierą weźmiesz udział w losowaniu kierownicy do PC

PREMIERA: SIERPIEŃ 2000

Już 1 lipca otwarcie nowego sklepu internetowego. Znajdziesz w nim wszystko co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

PRZEZ INTERNET NAJTANIEJ W KRAJU! JUŻ OD 1 LIPCA!

WWW.WIRTUALNY.COM.PL

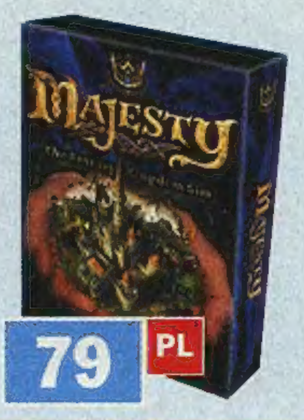
WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

49 PL

69 PL

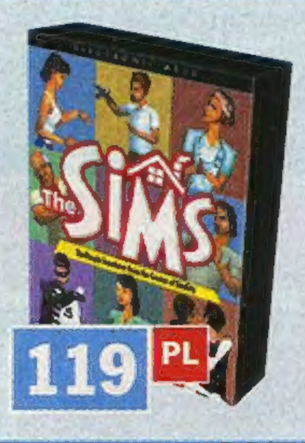
79 PL

79 PL



79 PL

89 PL



119 PL

119

119 PL

159 PL

SUPER PROMOCJA

119

Z okazji Mistrzostw Europy w piłce nożnej wśród osób, które zamówią do 31 lipca grę Euro 2000 zostanie rozlosowane firmowych **5 piłek Nike z podpisami Franciszka Smudy oraz piłkarzy Legii Warszawa.**

NASZA OFERTA

39 PL

39

39

39 PL

49 PL

49

49 PL

69 PL

69 PL

69 PL

69 PL

69

69 PL

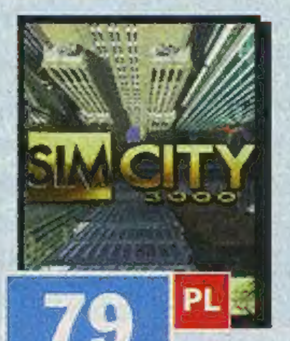
69

69 PL

79 PL

79

79



79 PL

79 PL

89 PL

99

99 PL

99 PL

99

109 PL

129 PL

155

159

209

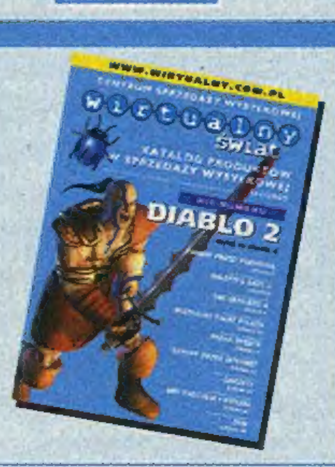
39

ACTION HALL OF FAME

Wspaniały zestaw najlepszych gier akcji.
W zestawie znajdziesz gry:
- Interstate '76 (2 CD)
- MDK
- Carmageddon
- Mechwarrior 2

Cena całego zestawu tylko 39 złotych!

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG



Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 36-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz Mega–konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Na terenie Warszawy przesyłki dostarczamy w ciągu 48 godzin.
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

KARCIANKI

47

MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING MERCADIAN MASQUES

W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING TEMPEST

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 60 kart.

60 kart - cena 47 zł

19

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING PROPHESY

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

19

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

23

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.

Niniejsza reklama jest własnością Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

Laski jak zwykle witały chlebem, solą i silikonem zmęczonych wędrowców :)

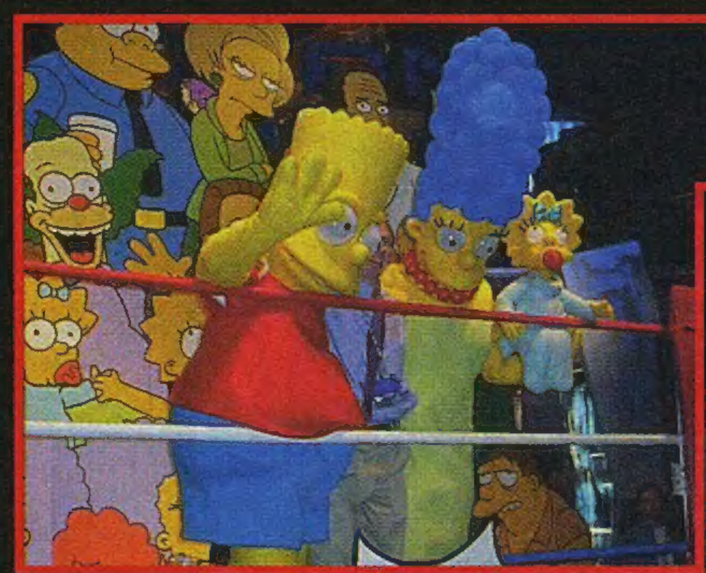
E3

Drugi obszar, zwany West Hall, okupowany był głównie przez konsole. Stoiska PlayStation 2, Dreamcasta i X–Boksu przyciągały tłumy ciekawskich. I nic dziwnego – prezentowane gry zachwycały jakością grafiki i płynnością animacji. Oprócz tego w West Hall znaleźć

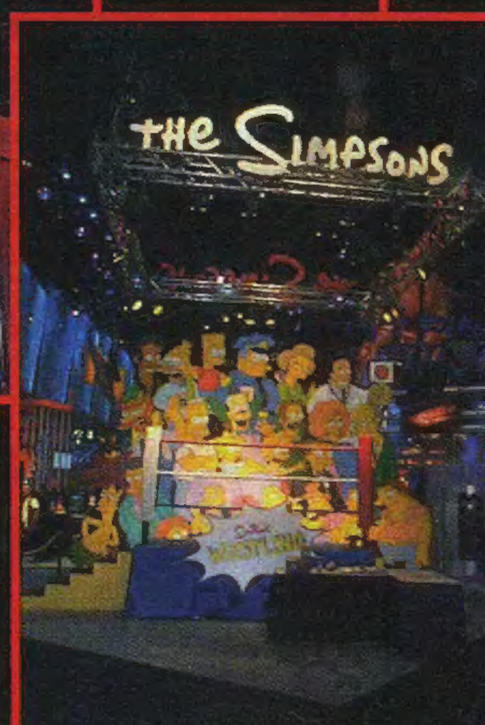
Impreza miała miejsce w kompleksie budynków Convention Center w Los Angeles. Na olbrzymiej powierzchni wystawowej (prawie trzy razy większej niż całe ECTS) prezentowane były najnowsze osiągnięcia w dziedzinie rozrywki kom-

Przy cenie wejściówki na poziomie 1000 zł (jeden tysiąc złotych) nie dziwi brak pałętającej się lameriady

puterowej. Teren targów podzielony był na trzy części. W głównej hali (South Hall) wystawili się giganci przemysłu komputerowego, czyli firmy takie jak: Electronic Arts, Eidos, Microsoft, Activision i Hasbro. Tutaj stoiska były najbardziej okazałe, a liczba prezentowanych publiczności gier największa. W South Hall można było również znaleźć Ubi Soft (co stanowiło niemałe zaskoczenie, gdyż zespół ten nie sprawiał ostatnio najlepszego wrażenia) czy francuską firmę Infogrames, która od kilku lat umacnia swoją pozycję na europejskim rynku.



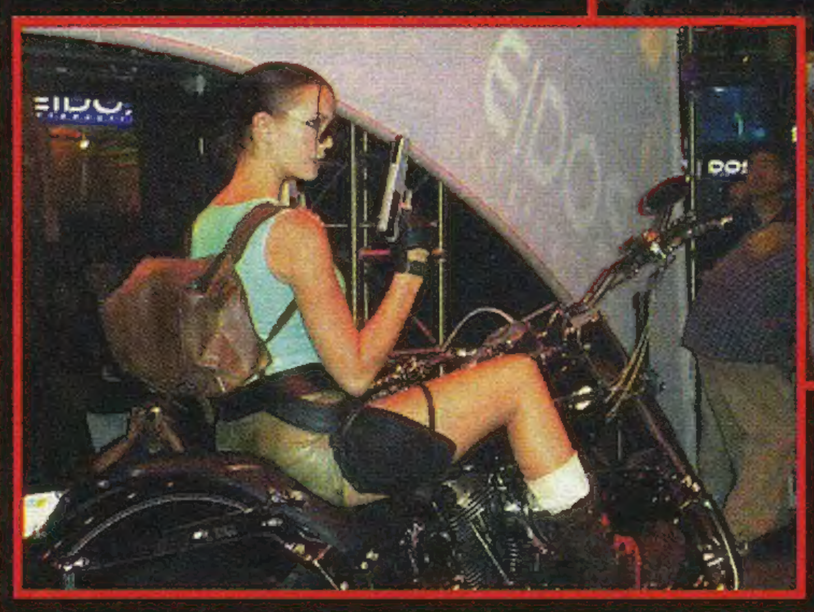
The Simpsons Wrestling - ale będą jaja!



można było mniejszych wydawców gier na PC, choćby firmę Bungie, która powoli zaczyna wybijać się wśród producentów gier strategicznych. Wreszcie trzeci ob-

LUCY CLARKSON – NOWA LARA CROFT

Lara Croft, cyber-seks-symbol naszych czasów, postać, na widok której młodym krew się gotuje, a starym wapno lasuje, doczekała się kolejnej odtwórczyni. Nowa Lara Croft ma na imię Lucy Clarkson. Urodziła się 6 czerwca 1983 w Rotherham w Anglii, ma 180 cm wzrostu, brązowe oczy i brązowe włosy. Siedemnastoletnia Lucy może się poszczycić niemal klasycznymi wymiarami: 81/63/91 (ten pierwszy prawdopodobnie ulegnie zmianie wraz z wiekiem panny Clarkson i dobije do ideału). Ponoć pierwszy na ten genialny pomysł wpadł jej ojciec – pewnego pięknego dnia stwierdził, że jego córka byłaby znakomitą Larą Croft. Niewiele myśląc poszedł więc z nią na urządzany przez Eidos casting i rzeczywiście, po krótkich i owocnych negocjacjach Lucy otrzymała ciepłą posadkę. A rzeczywiście jest się z czego cieszyć – podróże, pieniądze, sława, a przede wszystkim – uwielbienie setek miłośników gier komputerowych na całym świecie. Wszystko to przed nią. Na razie Lucy pojawiła się na E3, gdzie zgodnie z tradycją – pomagała panom z Eidosu sprzedać jak najwięcej pudełek z napisem TOMB RAIDER. Warto przy okazji zauważyć, że przygoda z Eidosem nie jest bynajmniej pierwszym kontaktem Lucy ze światem show businessu i top-modelek. Niedawno zakwalifikowała się jako jedna z 12 najpiękniejszych na konkursie zorganizowanym przez Elite Model Agency (16 000 kandydatów), swojego czasu była też w Afryce Południowej, gdzie rozważała możliwość przyjęcia pra-



cy modelki. Przez jakiś czas związana też była ze znaną brytyjską projektantką mody Vivenne Westwood. Reklamowała też stroje kąpielowe i jak sama mówi, zajęcie to bardzo jej przypadło do gustu z przyczyny, którą zapewne zrozumie większość z nas: „Oni po prostu najlepiej płacą!". Jak widać, pomimo młodego wieku panna Clarkson mocno stoi na nogach, a po roku czy dwóch w Eidosie jej konto bankowe zapewne powiększy się o kilka zer. Pozostaje życzyć naszej Lucy wszystkiego najlepszego i udanej kariery. Zaś jej chłopakowi – skręcenia karku...

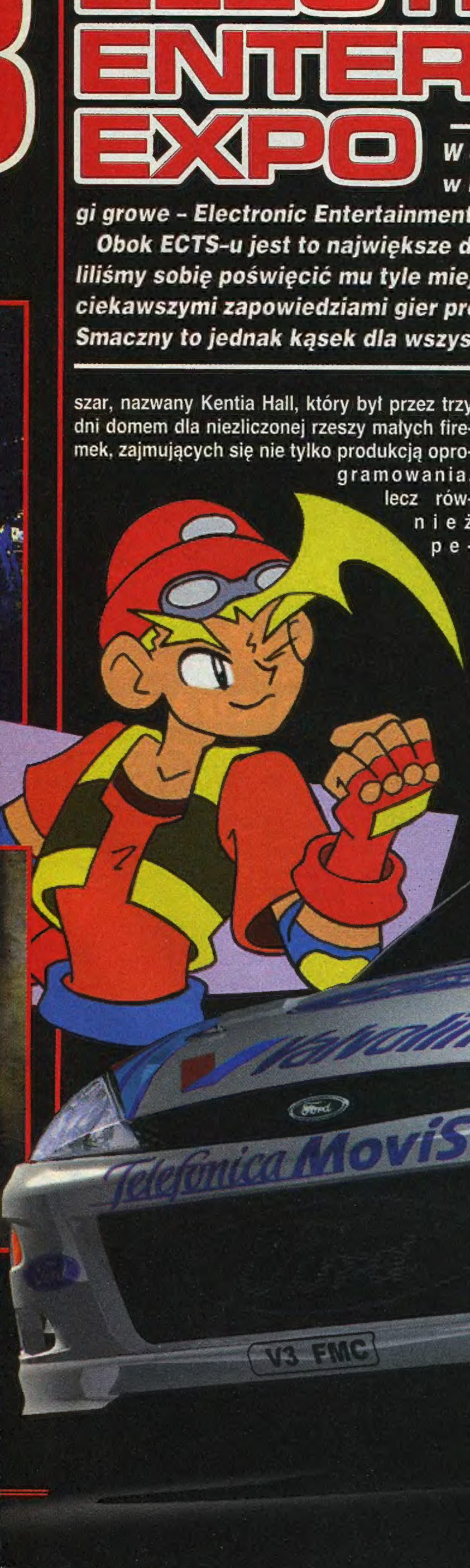
Dzień bez UFO-ka to dzień stracony, jak my sobie dawaliśmy bez nich radę?

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

W dniach 11–13 maja, a więc niespełna miesiąc temu, w Los Angeles, w USA, odbyły się największe światowe targi growe – Electronic Entertainment Expo 2000, bardziej znane jako E3.

Obok ECTS-u jest to największe doroczne wydarzenie w naszej branży. Dlatego też pozwoliliśmy sobie poświęcić mu tyle miejsca w bieżącym numerze. Obszerna relacja, wraz z najciekawszymi zapowiedziami gier prezentowanych na E3, zajęła cały dział W Przygotowaniu. Smaczny to jednak kąsek dla wszystkich spragnionych świeżej krwi!

szar, nazwany Kentia Hall, który był przez trzy dni domem dla niezliczonej rzeszy małych firemek, zajmujących się nie tylko produkcją oprogramowania, lecz również pe-



ryferiów do PC i konsol. Znaleźć tu można było przeróżne pady, kabelki i inne wynalazki, mające umilić życie graczom w nadchodzącym roku. Bardzo widoczna była tendencja do łączenia się firm w większe korporacje, zresztą wyraźnie zaznaczająca się już od dłuższego czasu. Dominacja gigantów, takich jak Hasbro czy Eidos, dawała się odczuć wprost namacalnie. Te firmy miały najwięcej ciekawych tytułów i najszerszą ofertę. Nie ma się też co dziwić, że ich stoiska były najbardziej atrakcyjne – na odpowiednie wystawienie się trzeba mieć pieniądze, a tych owym software'owym gigantom nie brakuje. Jak zwykle pokazom towarzyszyły liczne imprezy, między innymi konferencje, seminaria i pokazy przy drzwiach zamkniętych – tylko dla prasy. Były one okazją zarówno do dokładnego zapoznania się z planami wydawców na najbliższe miesiące, jak i krótkich po-

Panowie, panowie - patrzcie na przyszłość, komu dajecie do potrzymania...

gaduszek z programistami. W tym miejscu warto podkreślić wyraźnie jedną rzecz: targi E3 raczej nie są, tak jak polskie imprezy, imprezą dla zwiedzających. Jest to wydarzenie branżowe i handlowe, na którym większość obecnych usiłuje załatwić swoje interesy, zaś

Ja wiem, że trudno w to uwierzyć, ale taką (prawie) gablotą można było wyjechać z targów jako nagrodą za dobry czas przejazdu w Collin McRally

To jakaś nowa amerykańska mania na miniaturyzację

Blizzard, Blizzard pokaż rogi...

na stoiskach nie prowadzi się sprzedaży gier. W tym roku bilet na targi kosztował 200 dolarów, co, jeśli weźmie się pod uwagę, iż do kina można pójść już za dolarów 8, jest sumą bardzo znaczącą. A w dodatku za te pieniądze można sobie tylko pozwiedzać stoiska, nie ma natomiast wstępu na imprezy towarzyszące. Kompletny karnet, tzn. taki, który daje dostęp do wszystkich atrakcji, kosztował 580 dolarów! W rezultacie na targach było bardzo mało ludzi „z ulicy", czyli zwykłych gości – dominowali przedstawiciele branży komputerowej, wystawcy oraz, oczywiście, prasa. Dzięki temu tłok nie był zbyt duży i dało się obejrzeć wszystko bez przepychania się przez tłumy rozwrzeszczanych zwiedzających.

Jak zwykle podczas targów komputerowych przez teren wystawy przewijali się wynajęci przez firmy ludzie poprzebierani za postacie z gier i inne dziwadła. I tak można było podziwiać goryle z „Planety Małp", nazistów (i nazistki :) z nowego WOLFENSTEINA czy żołnierzy i ufoludki z kolejnego X–COMA. Przygotowano sporo promocji i konkursów, zaś pomiędzy stoiskami tradycyjnie

Steven?... Steven Spielberg!!! No sie ma brachu, kopa lat...

101 Dalmatyńczyków

WAŻNE WYDARZENIE – KONSOLE ATAKUJĄ

Wojna pomiędzy konsolami a PC jakoś ostatnio przycichła, jednak okazuje się, iż była to cisza przed burzą. Co prawda PSX czy SEGA Saturn nikogo już nie zadziwi efektami specjalnymi, lecz na placu boju pojawili się nowi zawodnicy. Większą część powierzchni West Hall na E3 zajmowały stoiska trzech największych konkurentów blaszaka, konsol nowej generacji – Dreamcasta, X-Boksa i PlayStation 2. Jak widać na załączonych zdjęciach, zainteresowanie publiczności było bardzo duże. I nic dziwnego. PSX 2 oprócz fenomenalnej grafiki i animacji oferuje znacznie więcej niż tylko możliwość grania. Na czytniku DVD, który konsola ma na swym pokładzie, można odtwarzać filmy ze srebrnych krążków, a mając odpowiednie peryferia – będzie też można pożeglować sobie po Internecie. Podobnie pozostałe dwie konsole, które oferują nabywcy znacznie szersze możliwości niż poczciwe maszynki sprzed paru lat. Nowe konsole lansowane są w kampaniach reklamowych jako urządzenia dla całej rodziny, z których korzystać będą nie tylko młodzi, lecz również i pozostali członkowie rodziny. Trzeba przyznać, że jest to sprytne wyjście. Z zainteresowaniem należy też śledzić losy X-Boksa, dzięki któremu Microsoft ma nadzieję wejść przebojem na rynek konsolowy. Co prawda konsola ta oferuje rzeczywiście wspaniałe efekty wizualne, lecz konkurencja nie śpi, a PlayStation może poszczycić się dużo dłuższą tradycją i – przede wszystkim – marką znaną graczom na całym świecie. Tak czy inaczej – zapowiada się złoty okres dla miłośników komputerowej rozrywki – wyobraźcie sobie płynną konsolową animację w połączeniu z wysoką rozdzielczością, jaką dotąd oferował tylko PC. Nie ma co ukrywać, że niejeden posiadacz peceta będzie z zazdrością spoglądał w kierunku małego, szarego pudełka. Pierwsze PlayStation 2 powinny pojawić się na polskim rynku w okolicach października 2000, przewidywana cena to około 1500 zł. W porównaniu z cenami konsol, które do tej pory były dostępne na rynku, jest to całkiem sporo, lecz nie należy zapominać, iż to zupełnie nowa generacja maszynek do grania.

Może i PSX jest znaną marką wśród konsol, ale Bill G. ma zdolność sprzedawania w dużych ilościach tego, czego nikt nie lubi, więc pewnie i tym razem mu się uda - a nowy oddział firmy nazwie Microhardware

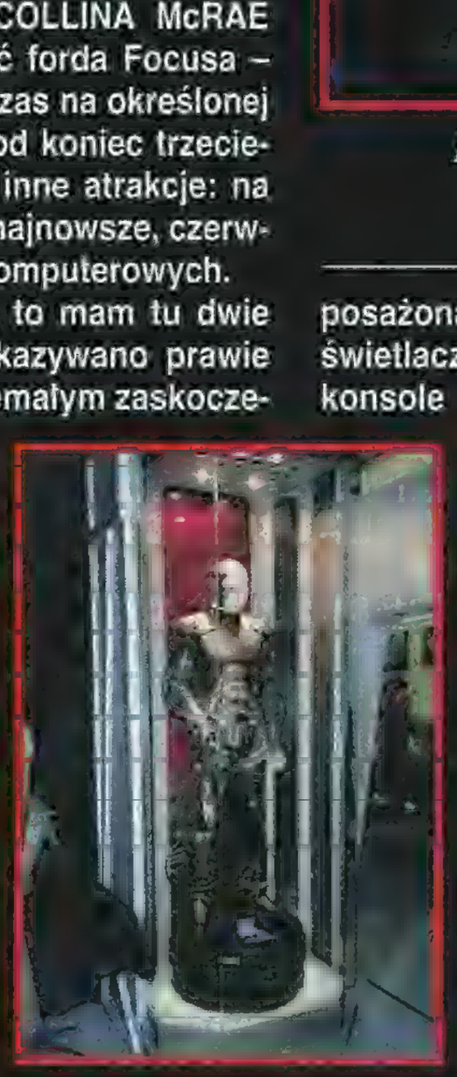
Gry nagrodzone na E3 2000

W tym roku gremium ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES już po raz trzeci przyznało prestiżowe nagrody najlepszym i najciekawszym grom komputerowym

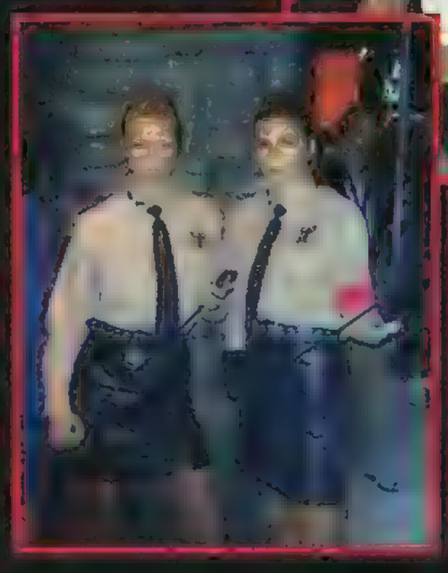
Gra roku	**The Sims**	**Maxis / EA-Maxis (PC)**
Pozostali finaliści:		
Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft (PC)	
Donkey Kong 64	Rare / Rare (N64)	
Pokemon Yellow	Nintendo / Nintendo (GB)	
Soul Calibur	Namco / Namco (DC)	
Unreal Tournament	Epic Games / GT Interactive (PC)	
Nagrody za najlepsze wykonanie:		
najlepsze projekty artystyczne	Final Fantasy 8	Square Co. Ltd / EA (PS)
najlepsza animacja	Final Fantasy 8	Square Co. Ltd / EA (PS)
najlepszy podkład dźwiękowy	Medal of Honor	Dreamworks Interactive / EA (PS)
najlepsze kompozycje muzyczne	Um Jammer Lammy	Nana On-Sha Co. / SONY Computer Ent. America (PS)
najbardziej oryginalny projekt	The Sims	Maxis / EA-Maxis (PC)
najlepsze wykonanie techniczne	The Sims	Maxis / EA-Maxis (PC)
najlepsze efekty wizualne	Unreal Tournament	Epic Megagames / GT Interactive (PC)
najlepsza fabuła / postać	Thief: The Dark Project	Looking Glass Studios / Eidos Interactive (PC)
Age of Empires 2		Ensemble Studios / Microsoft (PC)
Najlepsze gry na PC:		
najlepsza gra akcji	Half-Life: Opposing Force	Gearbox / Sierra Studios
najlepsza gra RPG	Asheron's Call	Turbine Entertainment / Microsoft
najlepszy symulator	Microsoft Flight Simulator 2000 Profesional	Microsoft / Microsoft
najlepsza gra sportowa	FIFA 2000	EA Sports / EA
najbardziej kreatywna gra	Disney's Magic Artist Studio	Disney Interactive / Disney Interactive
najlepsza gra dla dzieci	Disney's Villians' Revenge	Disney Interactive / Disney Interactive
najlepsza gra rodzinna	3-D Ultra Lionel Traintown	Dynamix / Sierra On-Line
najlepsza gra edukacyjna	Jump Start Phonics Learning System	Knowledge Adventure / Knowledge Adventure
najlepsza gra roku	Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft
Najlepsze tytuły online:		
najlepsza strona rozrywkowa	The Onion. America's Finest News Source	Jack Szwergold / Peter Haise
najlepsza strona informacyjna	GameSpot	GameSpot Inc. / GameSpot Inc.
najlepsza gra online roku	EverQuest	Verant Interactive / SONY Online Entertainment

przemykały urocze hostessy. W modzie były pokazy sportowe – na stoisku Acclaimu można było podziwiać pokazy wrestlingu oraz boksu, zaś u Activision gośćmi byli Tony Hawk (mistrz świata w jeździe na deskorolce) i Matt Hoffman (spec od BMX-ów). Z kolei w związku z promocją COLLINA McRAE RALLY 2 można było wygrać forda Focusa – wystarczyło mieć najlepszy czas na określonej trasie (wyniki sprawdzono pod koniec trzeciego dnia imprezy). Były też i inne atrakcje: na całym terenie E3 rozdawano najnowsze, czerwcowe numery pism o grach komputerowych.

Jeżeli chodzi o hardware, to mam tu dwie uwagi. Po pierwsze, nie pokazywano prawie wcale sprzętu VR, co było niemałym zaskoczeniem – żadnych helmów, żadnych ruchomych kabin :(Może wyszły z mody, a może po prostu koszty były zbyt duże... Tak czy inaczej szkoda, bo właśnie takie maszynki zawsze były najciekawsze (rzeczy, których pry-watnie, do domu, raczej nie da się ku-pić). Drugą waż-ną rzeczą była bezsporna dominacja nowych rodzajów ekranów. Większość pecetów na stoiskach wyposażona była w wyświetlacze LCD, zaś konsole nie zniżały się do sprzętu gorszego niż ekran plazmowy, najczęściej panoramiczny. Każdy z Was chyba wie, ile kosztują tego typu zabawki, pozostaje tylko pozazdrościć. Komputery PC wyposażano przeważnie w PIII 866 MHz. Hmm, znowu jesteśmy 100 lat za Murzynami...

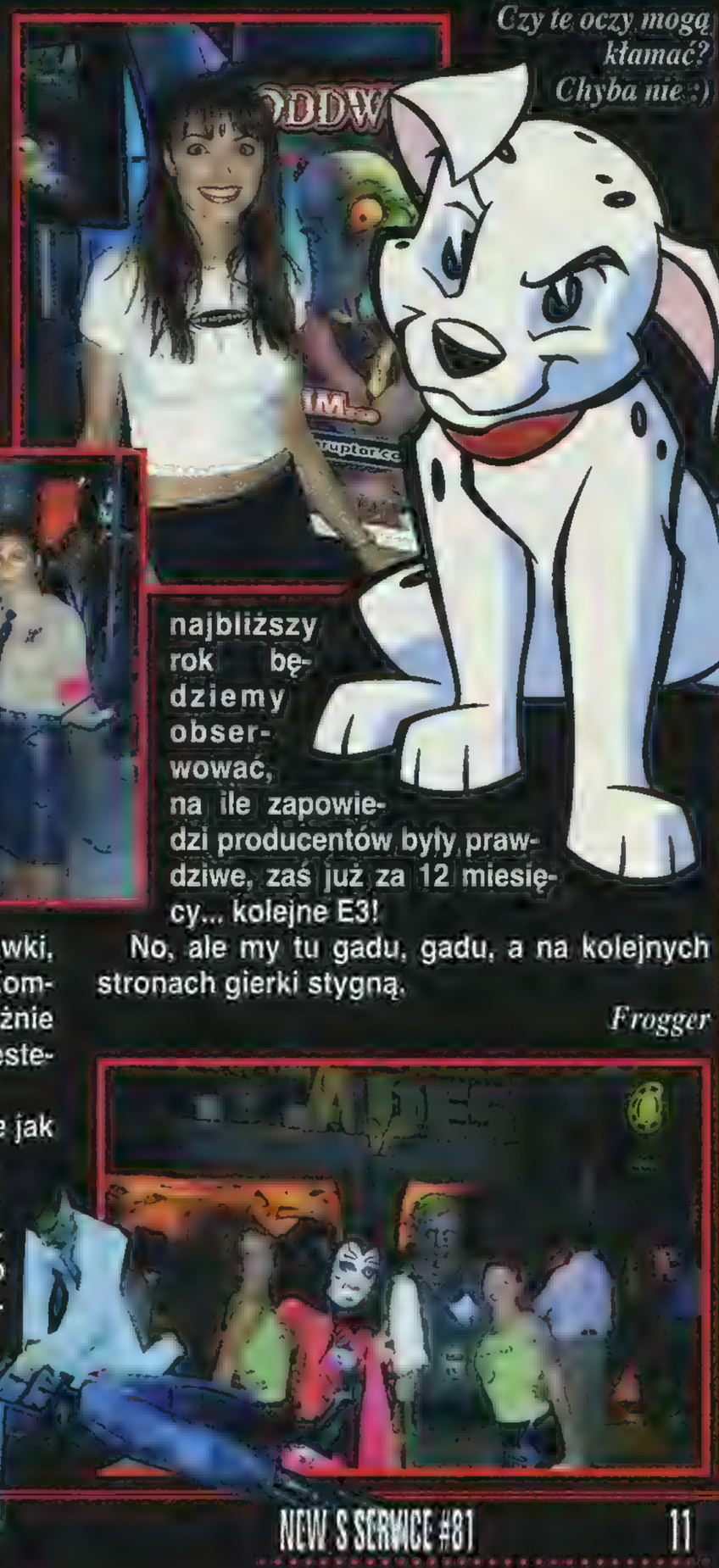


Fraulein Teresa Orlovsky? Nie? A to sorry...



Tegoroczne targi E3, podobnie jak większość poprzednich, były imprezą kolorową, lekko zwariowaną, lecz przede wszystkim niezwykle interesującą. Zaprezentowano mnóstwo nowych gier, sporo sprzętu, słowem – było na co popatrzeć. Przez najbliższy rok będziemy obserwować, na ile zapowiedzi producentów były prawdziwe, zaś już za 12 miesięcy... kolejne E3!

Na koniec tylko dodam – targi bywają męczące...



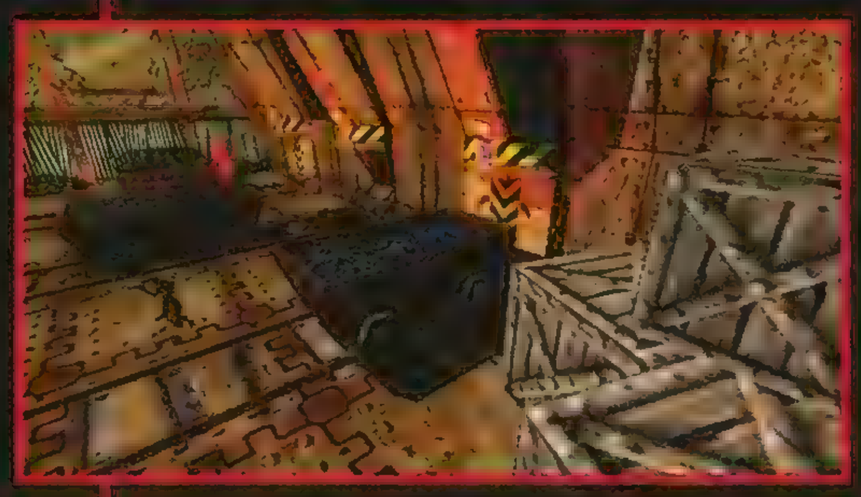
Czy te oczy mogą kłamać? Chyba nie :)

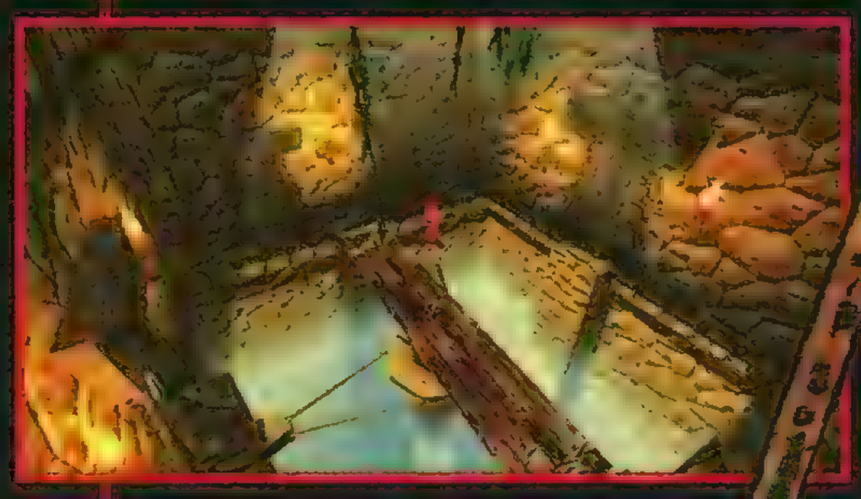
No, ale my tu gadu, gadu, a na kolejnych stronach gierki stygną.

Frogger

GIFT

Ze stajni firmy FUNCON już niedługo otrzymamy prezent pod bezpretensjonalną nazwą... GIFT. Jednym z jego twórców jest niejaki Philip Ulrich, jeden z założycieli Cryo! Swą błyskotliwą karierę programisty Ulrich rozpoczął za czasów ZX–81, a pierwszy znaczący sukces odniósł w roku 1985, kiedy to ukazała się gra pt. CAPTAIN BLOOD. W roku 1991 nasz pan Filip bierze udział w tworzeniu DUNY, która okazała się kolejnym wielkim hitem branży komputerowej rozrywki. Drugim współtwórcą GIFTA jest niejaki Regis Loisel, twórca komiksów i rysunków reklamowych. Cóż może wyniknąć ze spotkania takich dwóch osobistości? Zebrawszy się kiedyś razem panowie ci postanowili stworzyć taką platformówkę, która dorównałaby jakością produkcjom konsolowym. A jak wiadomo, dla produktu pecetowego pozostaje to od lat wielu wyzwanie nie lada. W grze pt. GIFT wcielimy się w niezwykłego bohatera, którym jest mały czerwony ludzik (ufoludek?). Nasz wirtualny przyjaciel biega, skacze i pływa, walczy z przeciwnikami i rozwiązuje zagadki, słowem – robi wszystko to, co powinien robić bohater porządnie skonstruowanej zręcznościówki. Główną zaletą GIFTA jest przepiękna, kolorowa grafika, dzięki której ta gra zdecydowanie wyróżnia się spośród innych produkcji tego rodzaju. Przeciwnikiem naszego stworka jest gość, który występuje pod przydługim nieco, ale jakże intrygującym imieniem Black and Deep Shadow of the Unfathomable Obscurity of the Night (w wolnym tłumaczeniu: Czarny i Głęboki Cień Ciemności Nocy). Przed Tobą, Drogi Graczu, rozpościera się osiem światów, a każdy z nich ma swoisty klimat. Pod względem sterowania GIFT przypomina połączenie RAYMANA i ABE'S ODDYSSEY. Gra ta ma stanowić parodię innych platformówek. Oznacza to, że w wielu miejscach natkniemy się na humorystycznie przedstawione elementy, które znamy już dobrze z innych gier tego gatunku. Czy rzeczywiście GIFT będzie aż tak zabawny? Zobaczymy. Póki co trzeba przyznać, że zarówno artworki, jak i dostępne już screenshoty z gry prezentują się znakomicie. Pomimo iż GIFT w zasadzie przeznaczony jest dla młodych graczy, przypuszczam, że również i starsi zawodnicy nie oprą się jego urokowi.





ANARCHY ONLINE

ANARCHY ONLINE to nowy projekt norweskiej firmy Funcom. Akcja tej gry toczy się na pustynnej i odludnej planecie Rubi–Ka, która znajduje się na krańcach Galaktyki. Jest rok 29475, a na planecie toczy się właśnie zażarta wojna pomiędzy korporacją Omni–Tek a rebeliantami pragnącymi obalić jej rządy. Nie bez powodu Rubi–Ka stała się miejscem tak zażartego konfliktu. Jak większość zapadłych dziur tego wszechświata posiada ona złoża niepowtarzalnej substancji, o którą biją się wszyscy wokół, i która w dodatku nie występuje nigdzie indziej (skąd my to znamy...). Tym razem substancją tą jest notum, pierwiastek wykorzystywany przy produkcji nanomaszyn. Ponieważ nanotechnologie są w 300. wieku wszechobecne w każdej dziedzinie życia, od medycyny po przemysł zbrojeniowy, zatrzymanie dostaw notum oznaczałoby katastrofę ekonomiczną dla większej części Galaktyki. Rebelianci nie mogą jednak pogodzić się z supremacją Omni–Teku, ponieważ korporacja ta, korzystając ze swojej silnej pozycji i zaplecza technicznego, styranizowała mieszkańców. W trybie mniej rozbudowanym i – rzecz jasna – mniej zabawnym od rozgrywki sieciowej wcielasz się w postać młodego rebelianta, który w znaczący sposób przyczyni się do zmiany rządów na Rubi–Ka. Nie ma co jednak ukrywać, że ANARCHY ONLINE, jak sugeruje sama nazwa, jest przede wszystkim grą przeznaczoną dla internautów. Rozgrywki multiplayer odbywać

się będą na specjalnym serwerze i zaoferują znacznie więcej niż ubogi tryb single. Z ciekawostek, jakie znajdziemy w grze, wymienić można choćby dynamiczne rozmieszczenie potworów po mapie, co oznacza, iż nie będzie już można siedzieć w jednym miejscu i tłuc odradzające się w kółko monstra. Za każdym razem pojawią się inne, więc nie będzie można w prosty sposób znaleźć sobie lokacji do „nabijania" punktów (tak jak np. legowisko Death Claw w FALLOUCIE). Inną ciekawą opcją jest możliwość układania własnych questów, które następnie mogą być przedstawiane innym graczom. Ponoć będzie można tworzyć nawet bardzo rozbudowane misje i samemu ustalać nagrody za ich wykonanie. Niewątpliwie doda to sporo uroku rozgrywkom sieciowym. ANARCHY ONLINE powinna pojawić się na jesieni 2000.

NO ESCAPE

Przyjęło się już powszechnie mniemanie, iż na PC nie ma dobrych zręcznościówek. Faktem jest, że pod względem płynności animacji i niepowtarzalnego klimatu blaszakowym produkcjom jeszcze daleko do gier konsolowych (jak choćby MEDI EVIL na PSX). Lecz kto wie, może już niedługo sytuacja ta ulegnie zmianie – wraz

z rozwojem sprzętu pecetowe platformówki nabierają coraz żywszych kolorów, są coraz ładniejsze, coraz bardziej dynamiczne i coraz ciekawsze, czego przykładem może być np. RAYMAN. Problemem pozostaje w zasadzie tylko brak dobrych padów, które stanowią nieodłączny element tego typu gier. NO ESCAPE jest znakomitym przykładem nowej klasy platformówek na PC. Ma trójwymiarową grafikę w wysokiej rozdzielczości, bardzo dobrej jakości efekty świetlne (wybuchy, rozbłyski itp), całkiem nieźle wykonane są też wszelkiego typu mgiełki i dymy. Całość jest mocno kreskówkowa. Zresztą, nie ma co ukrywać, iż ta gra przeznaczona jest raczej dla młodszych graczy. Mam nadzieję, że płynność animacji będzie na poziomie, gdyż nic tak nie denerwuje w platformówkach, jak zacinająca się grafika. NO ESCAPE jest grą niezwykle kolorową, szybką i żywiołową. Jeżeli inne produkcje utrzymają podobny poziom, to może i PC zacznie wreszcie być atrakcyjną platformą dla tego typu gier.

WARCRAFT 3

Tej firmy chyba nikomu nie trzeba przedstawiać. Jej opera mydlana (acz z elementami thrillera) pt. „Diablo 2 – narodziny giganta" przykuwa uwagę graczy na całym świecie. Niekończące się relacje z produkcji, zapowiedzi wersji beta, recenzje wersji alfa, prequel o produkcji pudełek, dramat kostiumowy pt. „Kto porwał koderów", konkurs audiotele (DIABLO ukaże się: a. przed wakacjami 2000, b. przed wakacjami 3000, c. nigdy) itd., itp. Chyba wszyscy mamy już tego trochę dość. W ramach odprężenia proponuję rzut oka na inny przebój. Czynię to ze świadomością, iż rozpoczynam kolejny serial. Kiedy ostatni odcinek? Sam chciałbym wiedzieć. Należy wspomnieć, iż DIABLO wcale nie był pierwszym przebojem, który wyszedł z płodnych rąk naszych bohaterów. Wcześniej pojawił się STARCRAFT, a jeszcze przed nim – dwie części WARCRAFTA. To od nich (i od DIUNY) zaczęło się RTS. Początkowo tylko dla jednego gracza, a od STARCRAFTA począwszy – dla niezliczonej rzeszy fanów, toczących pojedynki na serwerach Battle.net. Po WARCRAFCIE 3 można więc się spodziewać, iż wniesie coś nowego do tego nieco już skostniałego gatunku. Za-

powiedzi są optymistyczne. Przede wszystkim WC3 będzie grą RPS. Ów skrót oznacza „Role–Play Strategy", czyli coś pomiędzy typowym RTS–em a RPG–em. System walki będzie charakterystyczny dla pierwszego, natomiast drugi to ewoluujący wraz z rozwojem akcji bohaterowie, którzy są obdarzeni własnymi charakterystykami. Będą oni mogli zbierać rozmaite przedmioty, wypełniać zadania zlecane przez NPC czy po prostu swą obecnością wspierać żołnierzy podczas bitwy. Muszę przyznać, że nie jest to pierwsza gra tego typu – patrz recenzowana w tym numerze WARLORDS: BATTLECRY. Podejrzewam jednak, że Blizzard przygotuje coś więcej, a z całą pewnością obdarzy swój produkt lepszą grafiką. Oprawa będzie w pełni 3D, nie wiadomo jednak, czy możliwe będzie ręczne kontrolowanie ruchów kamery. Przyznam, że różnie z tym bywa, czasami bardzo przydatna z pozoru funkcja w rzeczywistości jest męcząca w użyciu i działa gorzej niż ustalony widok (ponownie odsyłam do recenzji z tego numeru, tym razem DOGS OF WAR). Jak na razie o całości można wnioskować jedynie z udostępnionych screenów. Wyglądają ślicznie. Od samego swego początku WARCRAFT opowiadał o inwazji. Dotychczas najeźdźcami była horda orków ze świata Draenor, wlewająca się poprzez Mroczny Portal do świata Azeroth. Po wielu bojach została odparta, a Portal zniszczony. Pozostałe po „naszej" stronie przejścia niedobitki najeźdźców powróciły do swej pierwotnej kultury – jak się okazało, orki to waleczna i honorowa rasa, na złą ścieżkę sprowadzona przez demoniczny Płonący Legion. I ten Legion właśnie powraca. Najstarszy, odwieczny wróg naszego świata, od zarania dziejów usiłujący wyssać jego magiczną energię. Nadszedł czas niecodziennych aliansów – wszystkie żyjące istoty muszą połączyć się i stawić czoło wrogowi spoza tego świata. W grze pojawi się pięć ras. Jak na razie wiadomo, że będą wśród nich ludzie, orki, nie–martwi (nie mylić z zombie!) oraz demony. Kto pojawi się jako piąty, jeszcze nie wiadomo. Patrząc na standardową listę płac gier RPG, można by podejrzewać elfy, trolle lub też krasnoludy. Pożyjemy, zobaczymy. W każdym razie każda rasa ma być równa pozostałym (tzn. można będzie wygrać kierując każdą z nich), jednak oczywiście strategie dowodzenia za każdym razem mają być skrajnie inne. Na temat rodzajów broni, jednostek czy też budynków jeszcze niewiele wiadomo. W ogólnych zarysach najprawdopodobniej będą one przypominały te znane z innych gier (w końcu, cóż nowego można jeszcze wymyślić). Pojawi się drabina rozwoju technologii, budynki będzie można rozbudowywać, także jednostki wraz z opracowywaniem nowych technologii będą otrzymywać nowe umiejętności. O obecności trybu multiplayer chyba nie muszę wspominać. I to

by było tyle. Do tej gry z całą pewnością jeszcze wrócimy i w miarę zbliżania się jej premiery będziemy podawać nowe informacje. Pełna wersja powinna pojawić się na wiosnę przyszłego roku. Ale znając tempo pracy Blizzarda, głowy bym za to nie dał.

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY
WWW.TOMSOFT.COM.PL

SUPERPROMOCJA
TYLKO W LIPCU

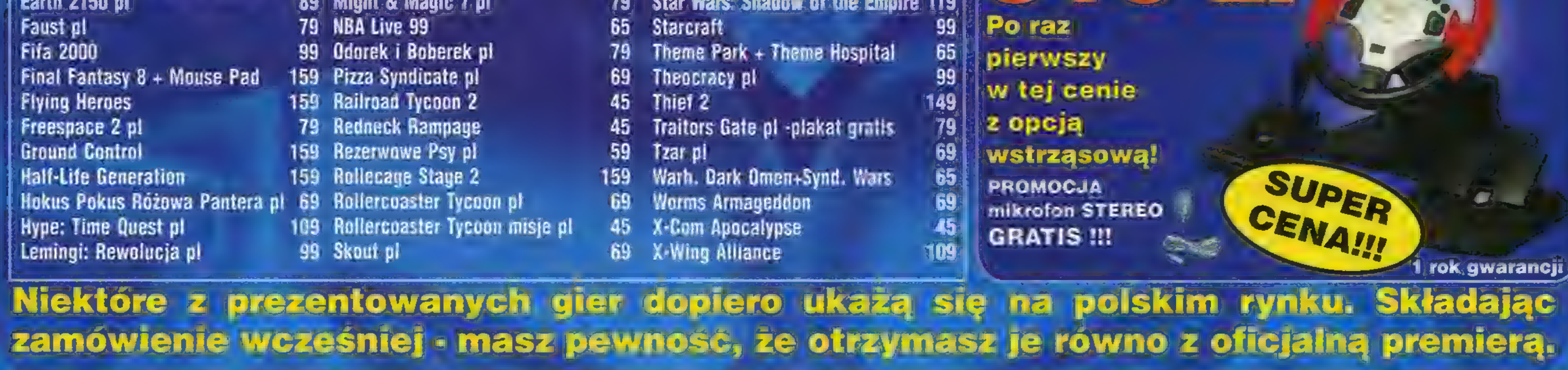
Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**

- **119 zł DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

POLECAMY

POLECAMY



W naszej ofercie ponadto:

Aliens vs Predator-Gam. Edition	tel.	Liga Polska Manager 2000 pl	99	Shadow Watch	159
Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Lego Rock Raiders	99	Simcity 3000 + Populus pl	109
Championship Manager 2000	125	Lucky Luck -Twoje Komiksy pl	45	Smurfy - Twoje Komiksy pl	45
Dune 2000	65	Magix Music Maker Junior pl	69	Star Wars: Behind the Magic	109
Dun. Keeper pl + Mag. Carpet	65	Megarace 2	45	Star Wars: Force Commander	189
Earth 2150 pl	89	Might & Magic 7 pl	79	Star Wars: Shadow of the Empire	119
Faust pl	79	NBA Live 99	65	Starcraft	99
Fifa 2000	99	Odorek i Boberek pl	79	Theme Park + Theme Hospital	65
Final Fantasy 8 + Mouse Pad	159	Pizza Syndicate pl	69	Theocracy pl	99
Flying Heroes	159	Railroad Tycoon 2	45	Thief 2	149
Freespace 2 pl	79	Redneck Rampage	45	Traitors Gate pl -plakat gratis	79
Ground Control	159	Rezerwowe Psy pl	59	Tzar pl	69
Half-Life Generation	159	Rollecage Stage 2	159	Warh. Dark Omen+Synd. Wars	65
Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Rollercoaster Tycoon pl	69	Worms Armageddon	69
Hype: Time Quest pl	109	Rollercoaster Tycoon misje pl	45	X-Com Apocalypse	45
Lemingi: Rewolucja pl	99	Skout pl	69	X-Wing Alliance	109

PC SPEED DRIVE
319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

PROMOCJA
mikrofon STEREO GRATIS !!!

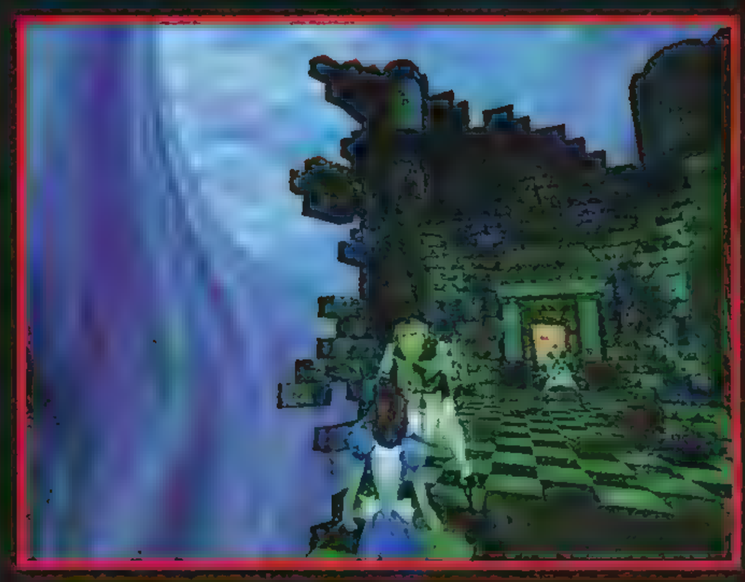
1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

AMERICAN McGEE'S ALICE

Dawno, dawno temu, pan Lewis Caroll napisał niesamowitą książkę pt. „Alicja w krainie czarów". Na pewno pamiętacie nieprawdopodobne perypetie nastoletniej Alicji, włóczącej

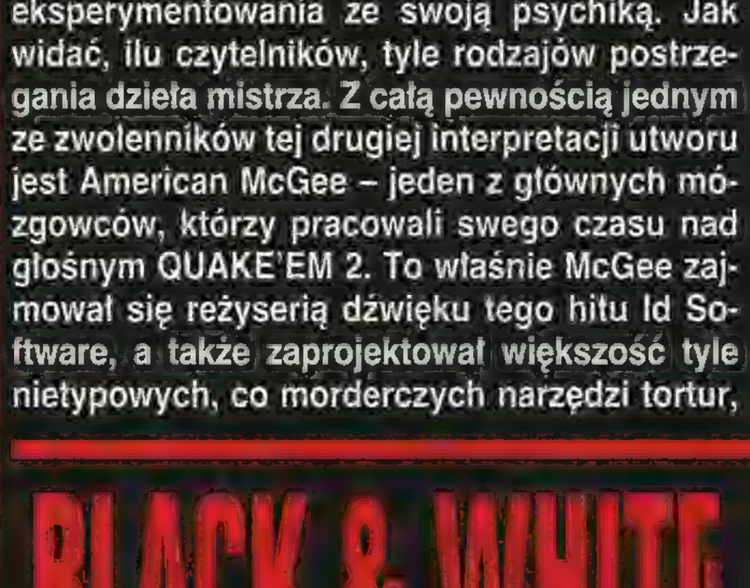
się po podejrzanych krainach, spotykającej tuziny mniej lub bardziej wykręconych postaci i przyjmującej nader osobliwe produkty spożywcze, jak kolorowe grzyby i różnego rodzaje magiczne napoje, dzięki którym w zależności od potrzeby zwiększała się lub zmniejszała. O ile dla jednych „Alicja w krainie czarów" pozostaje jedynie pocieszną bajką dla dzieci, o tyle dla innych, w tym dla wielu szanowanych psychologów (serio!), książka ta stała się jednym z najbardziej sugestywnych opisów eksperymentowania ze swoją psychiką. Jak widać, ilu czytelników, tyle rodzajów postrzegania dzieła mistrza. Z całą pewnością jednym ze zwolenników tej drugiej interpretacji utworu jest American McGee – jeden z głównych mózgowców, którzy pracowali swego czasu nad głośnym QUAKE'EM 2. To właśnie McGee zajmował się reżyserią dźwięku tego hitu Id Software, a także zaprojektował większość tyle nietypowych, co morderczych narzędzi tortur, jakimi dysponowali przeciwnicy gracza we „Wstrząsie". Niestety – choć patrząc z drugiej strony, to raczej na szczęście – drogi American McGee (swoją drogą, co za imię!) i składu Id Software rozeszły się i rzeczony designer zajął się karierą solową. Początki nie były łatwe. Pół roku po premierze QUAKE'A 2 McGee zajmował się programowaniem internetowych maszyn do hazardu i wszystko wskazywało na to, że więcej o nim już nie usłyszymy. Mijały miesiące, a nawet lata, aż nadszedł w końcu piękny letni termin najnowszej edycji targów E3. Jak się okazało, American McGee dogadał się z autorami z Rogu Entertainment (chłopaki powili m.in. bardzo udany pakiet misji do Q2, zatytułowany GROUND ZERO) oraz z tytanami z Electronic Arts. Spotkanie to może zaowocować jedną z najbardziej nietypowych cyfrowych produkcji ostatnich lat. Jesienią bieżącego roku (a zatem, jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to wkrótce po wakacjach) ukazać ma się AMERCIAN McGEE'S ALICE – swobodna wariacja nt. utworu Lewisa Carolla. Patrząc na statyczne obrazki oraz mając w pamięci dotychczasowe dokonania pana McGee, możemy stwierdzić, że ALICE daleka będzie od swojego książkowego pierwowzoru. Oczywiście, akcja tej gry toczyć będzie się w baśniowym świecie wymyślonym przez Carolla, ale tutaj wszystko będzie znacznie bardziej ponure – wręcz złowieszcze. Zgodnie z zapowiedziami autora programu, komputerowa Alicja będzie znacznie bardziej rezolutna niż jej papierowa odpowiedniczka. Zgodnie z wykładnią gier akcji, bohaterka nauczyła się skakać, biegać, pochylać i czołgać, a nawet będzie w stanie natłuc po gębie trochę nazbyt rozbestwione bajkowe postacie. Trudno się temu dziwić, gdyż McGee dość gruntownie przerobił Carollowskie realia. Karciana Królowa odegra rolę głównej złej i to z nią przyjdzie nam stoczyć końcowy pojedynek, Magiczny Kot (notabene, rewelacyjnie narysowany w disneyowskiej wersji „Alicji") będzie pomocnikiem i doradcą naszej dziewuszki w tym niegościnnym świecie, zaś o Króliku i Szalonym Kapeluszniku powiedzmy tylko tyle, że wyglądają podejrzanie. Spójrzcie zresztą na obrazki. ALICE będzie działał na enginie QUAKE'A 3: ARENA, dzięki czemu już dziś można powiedzieć, że gra wyglądać będzie rewelacyjnie. Miejmy też nadzieję, że ten świetny przecież kawałek kodu zostanie wreszcie wykorzystany w jakiejś naprawdę przyzwoitej produkcji. McGee obiecuje dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe, które będą mieć wpływ na zachowania poszczególnych postaci (kto przy zdrowych zmysłach będzie marzł na śniegu lub deszczu, jeśli może schować się do swojego domku?!) i wygląd otoczenia (czyżby miały powstawać kałuże albo zaspy śnieżne?). W tej podzielonej na ponad 15 poziomów grze napotkamy około 30 postaci, z którymi będziemy mogli porozmawiać. Oczywiście, American McGee nie byłby sobą, gdyby stworzył „tylko" grę przygodową. W ALICE bardzo silnie zaakcentowany zostanie element akcji, zaś na potrzeby Alicji przygotowywana jest jedyna w swoim rodzaju broń, chociaż podczas gry znajdziemy podob-



no także i standardowe giwery (sic!). Warto zaznaczyć, że destrukcja i interakcje zachodzić będą przy akompaniamencie orkiestrowej muzyki, która powstała specjalnie na potrzeby tego programu. Jesień tuż za progiem, czas nadrobić braki w lekturze...

BLACK & WHITE

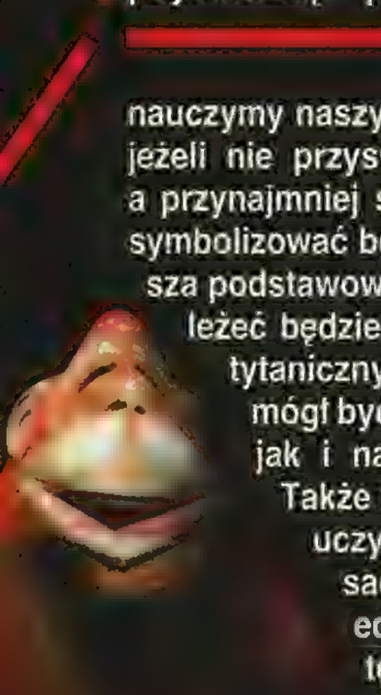
Tak się składa, że o BLACK & WHITE już jakiś czas temu pisaliśmy, jednakże warto o tej grze przypomnieć. Wierzcie mi lub nie, ale mo-



że być to jedna z najważniejszych produkcji, jakie kiedykolwiek powstały. Powodów, dla których głoszę tę być może ryzykowną tezę, jest wiele, toteż ograniczę się tylko do dwóch najważniejszych. Przede wszystkim, twórcą i autorem tej gry jest Peter Molyneux – ojciec serii POPULOUS, pomysłodawca THEME PARK i THEME HOSPITAL, mózg odpowiedzialny za MAGIC CARPET i DUNGEON KEEPERA. Po drugie zaś, gry takiej jak ta, jako żywo, jeszcze nie było. Jak zapewne pamiętacie, BLACK & WHITE powstaje już kilka lat, zaś jej premierę przekładano już wielokrotnie. Tym razem jednak prognozowany termin (zima bieżącego roku) ma szansę na bycie realnym. Na targach pokazywano grę w akcji i każdy, kto choć przez chwilą miał z nią styczność, był pod dużym wrażeniem. Nie ma to jak poczuć się bogiem. B&W to kolejny krok Petera na drodze do stworzenia idealnej gry strategicznej. Przypomnijmy, że wszystkie strategie sygnowane przez Molyneux dawały nam nieograniczone niemal możliwości – jednym kliknięciem myszy wznosiliśmy góry i burzyliśmy miasta, przy odrobinie samozaparcia mogliśmy stać się niezwyciężeni! W najnowszej produkcji Petera (a pierwszej stworzonej przez jego własną firmę) stajemy się potężnym magiem, który dostaje pod swoją kontrolę pewien wycinek kontynentu zwanego Edenem. Wraz z ziemią, lasami i wolnym miejscem otrzymujemy też rzeszę wyznawców, którzy tworzą pewną społeczność. Istotą BLACK & WHITE będzie to, jak pokierujemy losami naszych podopiecznych, czego ich nauczymy i co z tego wyniknie. W zależności od tego, jak potoczą się losy naszego ludu, inaczej też wyglądać będzie nasz świat – czy będzie mroczny i ponury, czy może jednak radosny i piękny? Molyneux zwraca jednak uwagę, że każda nasza decyzja będzie mieć dobre, ale też i złe strony. Co z tego, że

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Sowieci nadchodzą! Jeszcze silniejsi, jeszcze bardziej zdesperowani. W alternatywnym świecie RED ALERT źle się dzieje. Fanatyczni bojownicy wszechświatowego komunizmu przystąpili do ostatecznego szturmu na matecznik zgniłego kapitalizmu – drżyjcie Amerykanie, dzień sądu jest blisko! Armia Czerwona osiągnęła w końcu swój cel – rozpoczęła się wielka inwazja na Stany Zjednoczone. Wschodnie wybrzeże wpadło w ręce agresora. Na zachodzie szykowany jest kontratak. Wybieraj – po której stronie chcesz stanąć? W USA wraz jedną z armii odwiedzimy najbardziej fotogeniczne miasta, w tym: Waszyngton, Chicago, Nowy Jork, malownicze zakątki wysepek Florida Keys, klucz do panowania na Pacyfiku – Pearl Harbor, czy też wyprażony słońcem Teksas. Wojna, jak to wojna – nie wybiera. Pozostałe państwa członkowskie NATO nie pozostaną obojętne na los swego głównego sojusznika – po pewnym czasie wojska sowieckie zaleją także Europę, przejdą się po Polach Elizejskich i w razie niepowodzenia sił demokracji czerwonoarmiejcy ponownie zatkną krwistą flagę na Bramie Brandenburskiej. Natomiast w przypadku odmiennego rozwoju wydarzeń będziemy mieli okazję zaszaleć na pustkowiach Syberii czy też urządzić pokaz siły Sojuszu na Placu Czerwonym. Podejrzewam, że wszyscy z niecierpliwością czekają na informację o nowych rodzajach uzbrojenia. Tak jak i w pierwszej części występować tu będą dwie swoiste ścieżki rozwoju, charakterystyczne dla obu stron konfliktu. Czerwoni postawią m.in. ma broń psychiczną – pozwalającą przejąć kontrolę nad przeciwnikiem, rozbudują swój arsenał nuklearny, pojawią się także nowe spawarki, korzystające z malowniczych generatorów Tesli. Chłopcy spod znaku gwiaździstego sztandaru do swej dyspozycji dostaną natomiast nieco bardziej subtelne gadżety. Będą mogli np. teleportować swe oddziały wykorzystując modulację czasoprzestrzeni, na zbliżonej zasadzie będą funkcjonować także urządzenia maskujące. Szczytem osiągnięć będzie zaś kontrola pogody, pozwalająca zasypać wroga prawdziwym deszczem błyskawic i piorunów. Poza tym oczywiście pojawi się cała masa bardziej tradycyjnych jednostek jeżdżących, pływających i latających. Autorzy zapowiadają, że większość broni specjalnych będzie można wykorzystać w dość zaskakujący sposób, niekoniecznie wynikający z ich pierwotnego przeznaczenia. Gra ma pojawić się jesienią tego roku.



nauczymy naszych ludzi szacunku dla świata, jeżeli nie przyswoją oni sobie sztuki walki, a przynajmniej samoobrony? Styl naszej gry symbolizować będzie gigant (w praktyce – nasza podstawowa siła zbrojna), i to od nas zależeć będzie, kogo uczynimy tym naszym tytanicznym czempionem – będzie to mógł być tak nasz najlepszy wojownik, jak i na przykład... krowa mleczna! Także i naszego olbrzyma należy nauczyć pewnych podstawowych zasad egzystencji. Jeżeli w jego edukacji postawimy na rozwój tężyzny fizycznej, wyrośnie głupawy osiłek. Jeżeli zaś przedobrzymy w drugą stronę, to też nie będzie to najszczęśliwsze rozwiązanie. Jak zatem widzicie, nadchodzący wielkimi krokami BLACK & WHITE jest grą tyle ciekawą, co ciężką do scharakteryzowania. Na całość rozgrywki składać się będzie bardzo wiele małych misji, ułożonych w logiczny ciąg. Poproszony o podanie jakiegoś przykładu, Molyneux wspominał m.in. o zadaniach polegających na odbiciu pewnej należącej do naszego plemienia osoby z rąk wrogiej nacji. Możemy załatwić to drogą negocjacji albo zorganizować brutalny wjazd na terytorium wroga. Właśnie poprzez takie błahe – zdawałoby się – decyzje będziemy tworzyć rzeczywistość. Oczywiście powyższe słowa nie oznaczają wcale, że każda interwencja zbrojna będzie nabijać punkty „ciemnej stronie" naszej osobowości. Każdy naród potrzebuje przecież przestrzeni życiowej i prędzej czy później trzeba będzie walczyć z innymi plemionami – o surowce, dostęp do wody czy też po prostu wolne miejsce. Chodzi o to, aby gracze nie posługiwali się przy każdej sposobności siłą mięśni, lecz czasem chwilę pogłówkowali.

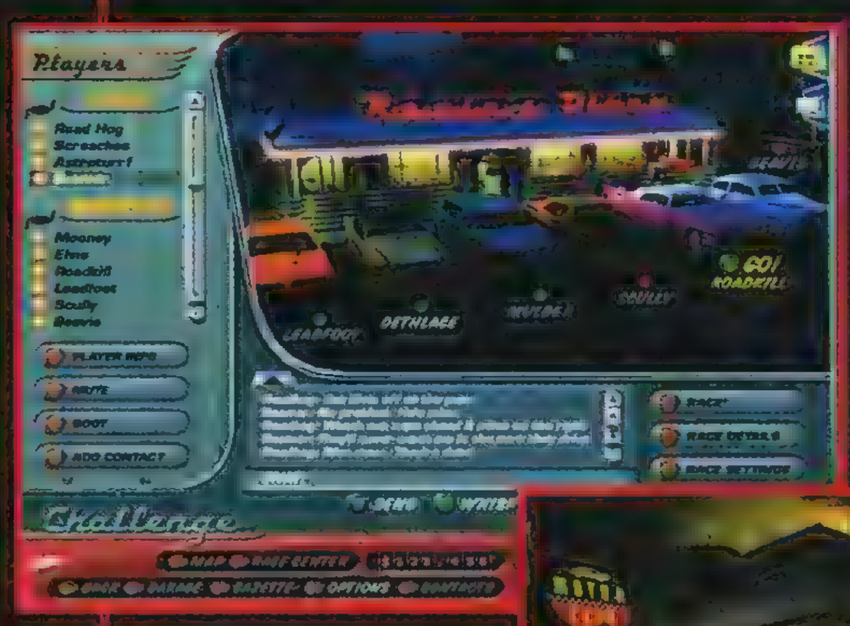
Oczywiście rozgrywając BLACK & WHITE z tej boskiej perspektywy, będziemy mogli pozwolić, aby życie trwało przez jakiś czas bez naszej interwencji. Podobno SI wszystkich kierowanych przez komputer postaci (a zatem także i naszych podopiecznych) będzie bardzo wysokie, więc może być to ciekawe przedstawienie. Z drugiej jednak strony, do naszej dyspozycji pozostanie wiele zróżnicowanych zaklęć, które łączy tylko jedna wspólna cecha – mianowicie to, że będą one potężne. Można by tak spalić jakiś domek – przecież ludzie, zajęci swoimi przyziemnymi sprawami, i tak nie zrozumieją naszych boskich planów.

THE S!MS: L!V!N LARGE

Ledwo co opadły emocje po pojawieniu się niesamowitego THE SIMS, a Maxis już pracuje nad oficjalnym rozszerzeniem dla tego przeboju ostatniej zimy. Oczywiście, wszyscy wiemy, że na I–necie istnieją już tysiące nowych mebli, ścian, a nawet całych postaci, ale ludzie z Maxis szykują coś naprawdę ciekawego. No bo pomyślcie – na jednej płycie otrzymujemy wszystkie dodatkowe elementy programu, jakie wędrują teraz po sieci, a to tylko setna część zawartości srebrnej płyty! LIVIN' LARGE pojawi się – podobnie jak większość gier wydawanych przez EA – jesienią tego roku. O co ten cały szum, ktoś może zapytać. Przede wszystkim – rozszerzenie to kilka całkowicie nowych stylów architektonicznych, w których będą mogły być tworzone domki Simów. Z pewnością do najciekawszych propozycji należy styl retro (pomarańczowe tapety z żółtymi psychodeliami!) czy ponury gotyk (zamek, w którym mieszka szalony naukowiec). To oczywiście nie wszystko, gdyż wraz z nowymi rodzajami drzwi, okien i ścian otrzymujemy odpowiednio dobrane sprzęty domowe. Poza tym kierowany przez nas Sim otrzyma nowe możliwości kariery zawodowej – będzie mógł zostać tak naukowcem, jak i muzykiem, dziennikarzem, wróżbitą czy nawet ratownikiem! Maxis obiecuje pięć nowych dróg życia, a każdą będzie można rozgrywać na kilka sposobów. LIVIN' LARGE to także nowe wypadki, jakie mogą przydarzyć się naszym podopiecznym. Na przykład, jeśli z ich domów zbyt długo nie będą wyrzucane śmieci, to zalęgną się tam robaki, szczury i tym podobne zwierzątka. Jeżeli zaś wybierzemy dla naszego Sima karierę astronoma, stanie się on potencjalną ofiarą porwania przez kosmitów. To jeszcze nie koniec absurdalnych pomysłów – zakupiona w antykwariacie lampa może okazać się mieszkaniem dżina! Co więcej, w rozszerzeniu (jejku, jak to brzmi!) dostępne będą też różne rodzaje substancji chemicznych, za pomocą których będziemy mogli zmieniać osobowość naszego pupila! Czas pokaże, czy wszystkie te pomysły znajdą swoje praktyczne zastosowanie, czy może pozostaną jedynie efektownymi bajerami. Jak chwalą się autorzy, THE SIMS: LIVIN' LARGE przeniesie podstawową wersję gry w wymiar, który dziś jest dla graczy wręcz niewyobrażalny. Co za megalomania...

NEED FOR SPEED: MOTOR C!TY

Ta seria to legenda. W zasadzie od pierwszego NFS–a (ile to już lat temu?) zaczęła się historia NAPRAWDĘ realistycznych wyścigów samochodowych. Ostatnio jednak tytuł ten chyba nieco podupadł – kolejne jego odsłony nie wzbudzały już takich emocji. Autorzy postanowili więc znowu nieco zagrzać krew w naszych żyłach. Choć podejrzewam, że w Polsce nie w pełni skorzystamy z zalet ich najnowszego projektu. NFS: MOTOR CITY ma bowiem stworzyć internetową, żyjącą 24 godziny na dobę społeczność graczy – naturalnie, kręcącą się wokół samochodów. Biorąc pod uwagę, że jest to gra do szpiku kości amerykańska, łatwo można się domyślić, jakie maszyny znajdziemy w garażu. Oczywiście, będą to maksymalnie podrasowane monstra zza oceanu, ociekające chromem i zdobieniami, pod maską kryjące równowartość kilkunastu maluchów, napędzane mieszankami, przy których benzyna 98 po cichutku spala się ze wstydu. Samochody (pochodzące z lat 30.–70.) będą oczywiście w pełni konfigurowalne, gracze zaś, jeśli tylko przyjdzie im na to ochota, będą mogli wymieniać się częściami zapasowymi, razem bawić się w tuning czy też urządzać niezbyt legalne (choć w przypadku gry multiplayer określenie to brzmi nieco dziwnie) wyścigi po ulicach miast. Ci, którzy zdecydują się na przystąpienie do oficjalnej ligi MOTOR CITY, trafią z kolei na trasy doskonale przygotowanych obiektów, gdzie będzie na nich czekać sama śmietanka internetowych kierowców. Wszystko to okraszone ma być, jak zwykle, stojącą na najwyższym poziomie grafiką. Wypolerowane na błysk karoserie to już standard, w każdym samochodzie można się przejrzeć jak w lusterku – ciekawe, czym nas teraz zaskoczą autorzy. Przekonamy się o tym już jesienią.



COMMAND & CONQUER: RENEGADE

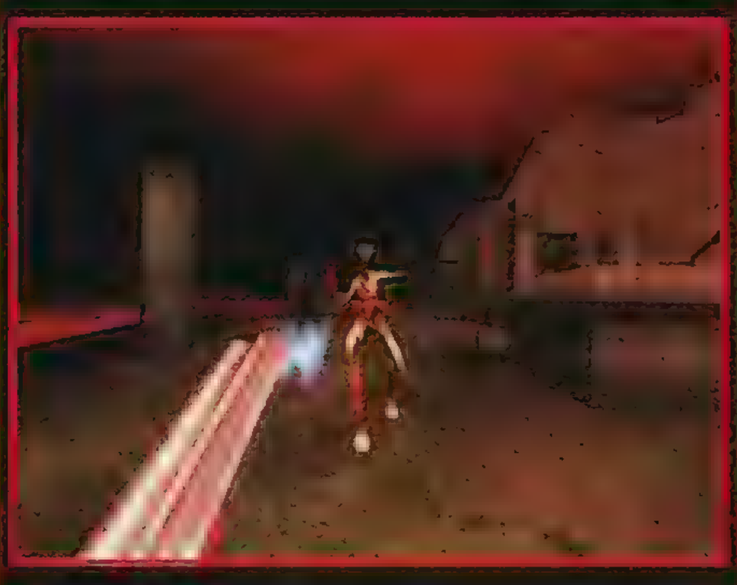
Dla wszystkich, którym formuła RTS–u wydaje się jeszcze zbyt mało dynamiczna, Westwood Studios przygotował prawdziwą niespodziankę. Oto w okolicy Gwiazdki na sklepowe półki ma trafić C&C: RENEGADE – gra akcji osadzona w środowisku COMMAND & CONQUER. Dowodzić będziemy Havokiem – jednoosobową armią zdolną obrócić w pył niezliczone zastępy wroga. Staniemy po stronie GDI – jak wiadomo, są to ci „dobrzy", którzy walczą z odwiecznym przeciwnikiem, diabolicznym Bractwem NOD. Do dyspozycji naszego bohatera zostaną oddane najnowsze militarne zabaweczki, zarówno te jeżdżące, jak też i te fruwające w przestworzach. Dla sadystów przewidziano możliwość przysmażania przeciwników miotaczem ognia, bardziej zachowawczy zabijacy będą mogli przeprowadzać ataki z powietrza. W sumie, będzie można zasiąść za sterami około tuzina pojazdów znanych z serii C&C. Wbrew pozorom nie będzie to jednak typowa maksymalna rozwalanka, którą można przejść nie zdejmując palca ze spustu. Każdą misję będzie można także zaliczyć działając po cichu, w ukryciu, nie wychylając się zbytnio. Udostępniony zostanie także (dzięki wam, chłopcy z Westwood!) tryb snajperski – w końcu nie ma chyba nic przyjemniejszego niż dyskretna likwidacja wroga z bezpiecznej odległości. Tak czy inaczej decyzja o wyborze stylu gry należeć będzie do gracza. Jeśli natomiast wpakujemy się w kłopoty przekraczające mimo wszystko możliwości jednego człowieka, zawsze (no, może prawie zawsze) będzie można poprosić o pomoc dowództwo – sztywniacy w sztabie zwykle trzymają kilka eskadr szturmowych na specjalne okazje. Jeśli miałbym wydawać jakieś sądy na podstawie zaprezentowanych pierwszych ujęć z gry, to powiem, że oprawa graficzna zapowiada się rewelacyjnie. Wiadomo, że akcja kolejnych misji rozgrywać się będzie w bardzo zróżnicowanym środowisku. Przemierzymy zarówno wąskie korytarze podziemnych baz, jak też rozległe prerie czy pustynie. Modele postaci mają być bardzo dobrze dopracowane, z całą masą drobnych detali podkreślających realność żołnierzy czy też kierowanych przez nich pojazdów. Mam tylko nadzieję, iż ten zalew wizualnych fajerwerków nie pociągnie za sobą wyśrubowanych wymagań sprzętowych. C&C: RENEGADE powinno ukazać się w okolicach najbliższej Gwiazdki.

CLIVE BARKER S: UNDY!NG

„Diabeł nie jest w żadnym wypadku czymś najgorszym ze wszystkiego; wolałbym raczej zadawać się z nim niż z wieloma istotami ludzkimi...".

– J.N. Nestroy, „Hollenangst"

Podobnie jak wielu innych pisarzy (m.in. wspominana przy okazji zapowiedzi DRAGON RIDERS Anne McCaffrey), brytyjski pisarz horrorów Clive Barker zajął się przenoszeniem swoich dzieł na platformę komputerową. Autor „Potępieńczej Gry", we współpracy z grupą DREAM WORKS, zajmuje się stworzeniem strzelaniny FPP osadzonej w realiach mrocznych powieści gro-



zy. Co ciekawe, gra ta zostanie opatrzona scenariuszem – niestety, głupim jak kilogram gwoździ. Bohater (czyli my!) przybywa do posępnego, gotyckiego zamczyska, które jest własnością jego przyjaciela. Niestety, nad rodem mieszkańca rzeczonej posesji wisi ponura klątwa, w wyniku której członkowie tej rodziny od lat nawzajem się wyrzynają, a zgodnie z przepowiednią – ostatni z rodu popełnić ma jakieś malownicze samobójstwo. Tyle tytułem streszczenia fabuły. Jeśli mam być szczery, to bardzo się cieszę, że na tym pan Barker poprzestał. Nie wiadomo dokładnie, jak ta historia łączyć się będzie z koniecznością przemierzania dziesięciu zróżnicowanych graficznie krain grozy, ale enigma ta zostanie rozwikłania już jesienią – wtedy też UNDYING pojawić ma się na sklepowych półkach. Sądząc po zapowiedziach producentów, UNDYING przypominać będzie nieco pierwszą część BLOODA – tu także straszyć będą nawiedzeni zakonnicy, latające diabły i demony spod łóżek, które przyjdzie nam mordować arsenałem z II wojny światowej. Na porządku dziennym będą zatem laski trotylu i staromodne kolty, chociaż autorzy obiecują, że siła poszczególnych zabawek została nieco podniesiona – tak, aby całość była bardzo krwawa i efektowna. CLIVE BARKER'S: UNDYING działać będzie na enginie świetnej gry UNREAL: TOURNAMENT, jednakże statyczne obrazki nie mogą tego pokazać. Wydaje mi się, że termin jesienny jest grubo przesadzony, gdyż – póki co – gra zdaje się pozostawać jeszcze w stadium alpha. Jeśli wierzyć obietnicom reżysera „Hellraisera", jego debiutancka gra będzie dysponować zaawansowanym systemem trójwymiarowego dźwięku, co ma mieć ogromny wpływ na rozgrywkę. Pożyjemy, posłuchamy.

ALL STAR TENNIS 2000

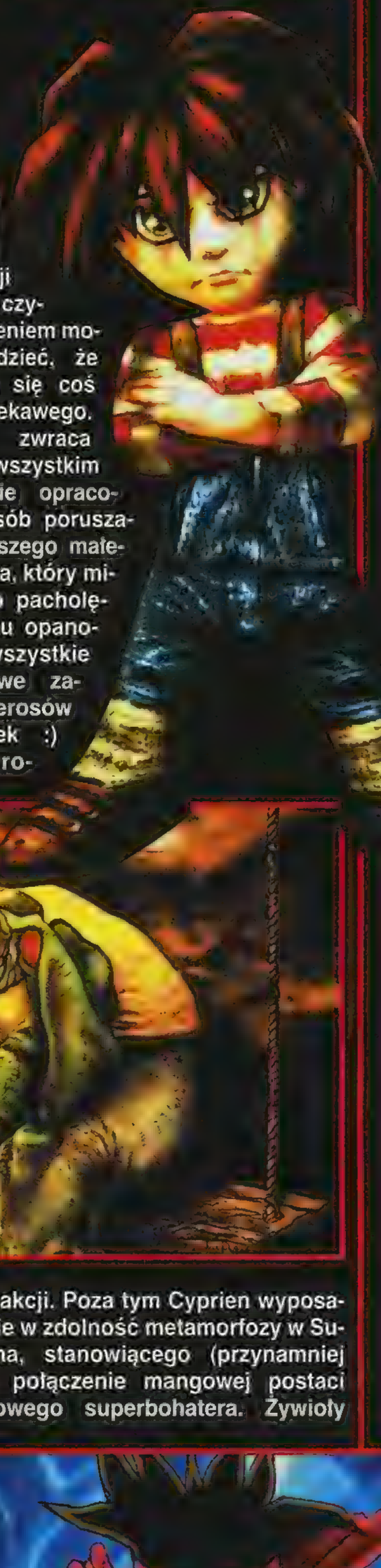
Tenis... Czy istnieje nudniejsza gra? Piłka godzinami przelatuje z jednej połowy kortu na drugi, dwójka ludzi miota się po przeciwnych stronach siatki... Milionowe honoraria, setki tysięcy fanów na całym świecie, koronowane głowy oglądające najważniejsze turnieje. Coś musi być w tym sporcie. Chociaż tego nie rozumiem, uszanujmy decyzję fanów. ALL STAR TENNIS 2000 zapowiadany jest, rzecz jasna, jako największe osiągnięcie gatunku. Jego najmocniejszą stroną ma być, rzecz jasna, doskonała grafika. Przede wszystkim perfekcyjnie wymodelowani zawodnicy, oczywiście z wykorzystaniem techniki motion

capture. Do tego porządnie działająca kamera (mająca dawać złudzenie relacji telewizyjnej – ciekawe tylko, jak w takich warunkach wyglądać będzie sterowanie) oraz dopracowana publiczność. Grać będzie można na kortach zlokalizowanych w ośmiu krajach: Australii, Japonii, Arabii Saudyjskiej, Włoszech, Francji, USA, bliżej nieokreślonym kraju śródziemnomorskim (a Włochy to co?) oraz, na trawiastym Wimbledonie. Poza 23. przeciwnikami wirtualnymi, stworzonymi i kontrolowanymi przez komputer, zmierzyć się będzie można także z siódemką czołowych tenisistów świata. W grze mają pojawić się: Todd Martin, Lleyton Hewitt, Gustavo Kuerten, Amt'lie Mauresmo, Conchita Martinez, Barbara Schett oraz Richard Krajicek. Gra ma ukazać się latem tego roku.

EVIL TWIN

Zwróćcie uwagę na ten tytuł, bo zapowiada się coś niesamowitego. Doprawdy, już dawno zapowiedź gry nie zrobiła na mnie takiego wrażenia, jak w przypadku EVIL TWIN. Zanim jednak przejdziemy do sedna sprawy, przypomnijcie sobie stare, czarno-białe filmy grozy z lat 20. i 30. naszego stulecia: „Nosferatu", „Fausta" czy „Dr Jekyll i Mr Hyde". Czemu o tym wspominam? Ano dlatego, że podobna estetyka rządzić będzie EVIL TWIN, nową produkcją z pogranicza akcji i przygody. Jak chwalą się autorzy tej gry, czyli nieznana jak dotąd szerszemu gronu grupa In Utero, będzie to produkcja jedyna w swoim rodzaju, gdyż przeniesie nas z powrotem

w świat dziecięcych lęków i marzeń (nie rozumiem! ja wciąż żyję w tym świecie! – przyp. AvD). Głównym bohaterem, w którego przyjdzie nam się wcielić, będzie niejaki Cyprien, taki sobie zwykły sześciolatek. W dniu swoich urodzin zostaje on przeniesiony (w czasie i w przestrzeni, jak to w bajkach bywa) do osobliwego świata, zamieszkiwanego przez jeszcze bardziej osobliwych... ech... osobników. Cyprien spotka bowiem przedstawicieli rasy Demis, którzy charakteryzują się tym, że ich ciała przecięte są na pół, są też People – czyli nomadowie, którzy nie schodzą nigdy ze swojej wielkiej arki, a także Flyers – lewitujący w powietrznych łodziach, które zawieszone są wysoko nad bezkresnym morzem. Jak widzicie, takich pięciu jak tych trzech to nie ma chyba w żadnym albumie rodzinnym. Jak to już zostało powiedziane, EVIL TWIN będzie grą z pogranicza action i adventure. Zgodnie z najnowszymi trendami gra będzie całkowicie trójwymiarowa i wykorzysta wszelkie dobrodziejstwa kart trzeciego wymiaru. Miałem niewątpliwą przyjemność zo-



baczyć EVIL TWIN w akcji i chyba z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że zapowiada się coś nader ciekawego. Uwagę zwraca przede wszystkim rewelacyjnie opracowany sposób poruszania się naszego małego bohatera, który mimo swego pacholęcego wieku opanował już wszystkie standardowe zagrania herosów (i heroinek :) trójwymiarowych gier akcji. Poza tym Cyprien wyposażony będzie w zdolność metamorfozy w SuperCypriena, stanowiącego (przynamniej wizualnie) połączenie mangowej postaci i komiksowego superbohatera. Żywioły

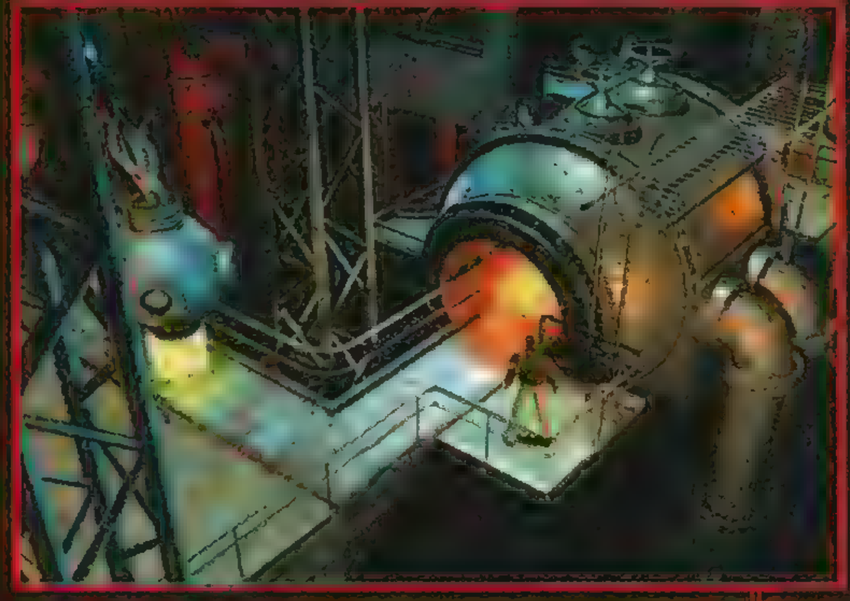
i moce są na najmniejsze jego skinienie. A po co to wszystko? Alternatywny świat, do którego przeniesiony (w czasie i w przestrzeni, jak to w bajkach bywa) został Cyprien, musi zostać przez kogoś zbawiony. No, zgadnijcie przez kogo?...

DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN

Mający ukazać się pod koniec roku DRAGON RIDERS będzie swobodnym konglomeratem gry RPG oraz akcji rozgrywanej z perspektywy trzeciej osoby. Nie oznacza to jednak, że realia magii i miecza będą tu li tylko estetyczną przykrywką dla trójwymiarowej młócki – pomysł tej produkcji opiera się na serii książek fantasy autorstwa dobrze znanej fanom gatunku Anne McCaffrey. Przy każdej możliwej okazji reprezentanci Ubi Softu podkreślali, że ta pisarka sprawuje pełną kontrolę nad projektem, toteż możemy spodziewać bardzo dobrego efektu końcowego. Serce CHRONICLES OF PERN stanowić ma stworzony specjalnie na potrzeby gry trójwymiarowy engine, który będzie zarządzać programem zarówno w środowisku PC, jak i konsoli DreamCast. Wiadomo, na tej drugiej platformie wszystkie programistyczne błędy wychodzą na wierzch bardzo szybko, toteż przed ludźmi z Ubi Softu jest jeszcze bardzo dużo wytężonej pracy. Jednak zarówno statyczne obrazki, jak i rolling demo, które miałem okazję obejrzeć, robią bardzo pozytywne wrażenie. Ubi Soft zdążył już zyskać sobie sławę eksperta w dziedzinie generowania solidnych kawałków kodu. W grze przyjdzie nam wcielić się w niejakiego D'knora, młodego smoczego jeźdźca. Wprawdzie w tym momencie autorzy nie mają zbytniej ochoty na wyjawianie szczegółów scenariusza, jednak z wielką dumą podkreślają, że gros czasu przewidzianego na grę spędzimy na grzbiecie smoka. Jak sam tytuł wskazuje, motyw dosiadania tych wielkich gadów będzie dość istotny. Chociaż sam temat jest czysto baśniowy, to sztab autorski dba o to, aby w praktyce wszystko działało naturalnie i sprawnie, tak więc podczas lotu smokiem warto przypomnieć sobie podstawowe prawa fizyki, wraz z obowiązkowymi przeciążeniami, wzlotami i upadkami. Wszystko wskazuje na to, że DRAGON RIDERS będzie poważną konkurencją dla mającego pojawić się mniej więcej w tym samym czasie (czwarty kwartał 2000 roku) DRAKANA 2 ze stajni Psygnosis. Należy jednak pamiętać, że CHRONICLES OF PERN zaoferuje znacznie bardziej urozmaiconą interakcję z napotykanymi postaciami i – podobno – bardzo zawikłany scenariusz, gdzie subquesty będą przewijać się z nagłymi zwrotami akcji, które już same w sobie intrygują.

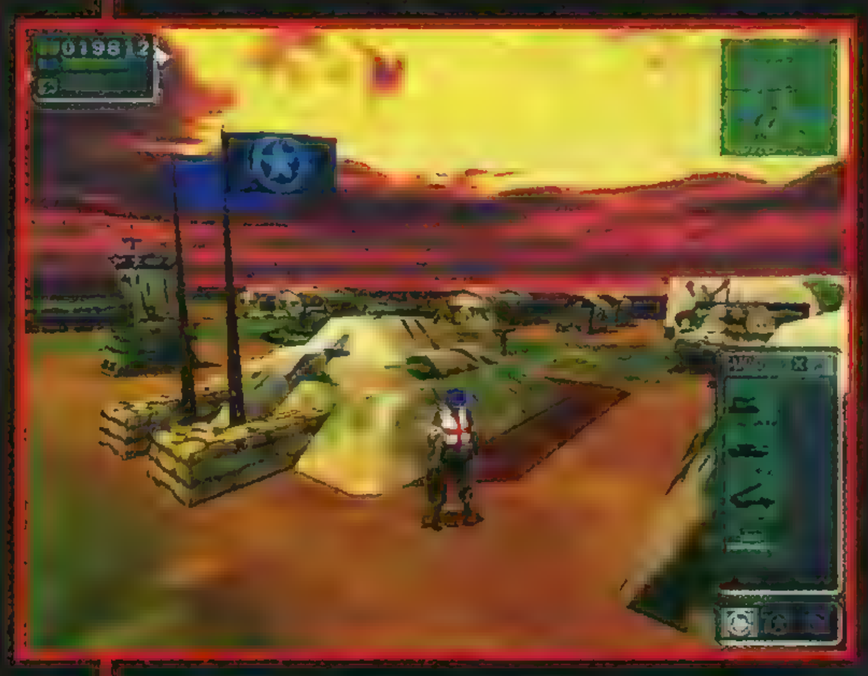
IN COLD BLOOD

To jedno z najdziwniejszych miejsc na świecie. Z jednej strony znajdziemy tu fabryki stanowiące podstawę światowego przemysłu komputerowego, z drugiej zaś los wyspy jest niepewny ze względu na nieuregulowane stosunki z Chinami. Ten raj zaawansowanych technologii może być w każdej chwili zmieciony przez atak komunistycznej armii. Nic więc dziwnego, że tak ciekawe miejsce to łakomy kąsek dla autorów gier. Akcja IN COLD BLOOD rozgrywać się będzie w republice Volgii, rządzonej przez tyrana Dmitri Nagarowa. W kraju tym znajdują się złoża netalinu, niezwykle rzadkiego minerału, który umożliwia konstrukcję niezwykle wydajnych, nadprzewodnikowych superkomputerów. Jaka będzie zasadnicza linia scenariusza – jeszcze nie wiadomo, autorzy nie ujawnili więcej szczegółów. Wiadomo jedynie, iż będziemy mieli do czynienia z grą akcji podzieloną na 9 rozległych misji, które rozgrywać się będą w ponad 400 lokacjach. Utrzymane w bondowskim stylu zadania mają być nasycone różnymi bajeranckimi gadżetami (np. zegarek umożliwiający hakowanie systemów komputerowych). Preferowane będzie raczej działanie nie przykuwające uwagi przeciwnika (choć oczywiście po ewentualnym wykryciu będzie można sobie także całkiem nieźle postrzelać). Przeciwnicy mają reagować na postępowanie gracza – strażnicy włączający alarm na dźwięk strzałów to już w zasadzie rzecz oczywista, mam jednak nadzieję, że spotkamy się także z bardziej zaawansowanymi schematami zachowania. Do przejścia gry konieczne będzie rozwiązanie szeregu zagadek, twórcy zapowiadają, iż przy swym wyrafinowaniu nie staną się one absurdalnie trudne do pokonania. Wszystko to, naturalnie, rozgrywać się będzie w doskonale przygotowanej scenerii. Świat gry ma być prerenderowany (muszę przyznać, że nie przepadam za tego typu rozwiązaniem, wolę dynamiczne otoczenie 3D) z dynamicznie zmieniającym się oświetleniem, podkreślającym realność otoczenia. Czy okupione to zostanie tak horrendalnymi wymaganiami jak w przypadku NOCTURNE, tego oczywiście jeszcze nie wiadomo, mam jednak nadzieję, że koderzy choć trochę odpuszczą naszym komputerom. Dowiemy się tego zapewne już na jesieni, bo gra ma trafić do sklepów w październiku.



PEACEMAKERS

Początek wieku XXI. Pięć światowych mocarstw podpisało porozumienie, na mocy którego ma powstać Międzynarodowy Korpus Pokoju. Jak widać, formuła wojsk pokojowych pod egidą ONZ już się przeżyła, czas energiczniej zająć się lokalnymi dyktatorami, siejącymi zamęt w najdziwniejszych zakątkach globu. PEACEMAKERS będzie strategią czasu rzeczywistego, jednakże oferującą gra-



czowi (tak przynajmniej deklarują jej twórcy) nieco więcej niż inne gry tego rodzaju – chodzi o kontakty z mediami. Nie od dziś wiadomo, że prasa i telewizja to potęga. W końcu, gdyby nie kolesie z kamerami, być może nigdy nie zobaczylibyśmy blamaży wojsk amerykańskich w Somalii czy też relacji na żywo z bombardowania Bagdadu. Tak więc przed graczem stanie trudne zadanie przekonania opinii publicznej co do słuszności swych działań. Podejrzewam, że o ile wystąpimy w roli obrońcy demokracji, będzie to całkiem łatwe, to jeśli opowiemy się po stronie sił zła, nawet najlepsza agencja public relations nie pomoże... Podstawę stanowić jednak będzie akcja. Opowiedzieć się będziemy mogli zarówno po stronie strażników wolności, jak też i wesprzeć radami co hojniejszych watażków, którzy mogą opłacić mały przewrót czy też wojnę domową. Scenariusz przewiduje dwie wielkie kampanie, podzielone na 16 równie dużych misji. Do naszej dyspozycji oddanych będzie podobno kilka setek różnych jednostek: żołnierzy, typów sprzętu, pojazdów, samolotów itd. Nie to, żebym nie wierzył twórcom, jednak nawet jeśli zobaczę choćby kilkadziesiąt modeli uzbrojenia, to też będę szczęśliwy. Otoczenie gry ma być

niezmiernie elastyczne i dostosowujące się do zachowania gracza – dotyczyć to będzie zarówno zachowania wroga, jak też i decyzji wydawanych przez kwaterę główną. Oczywi-

ście jest to typowe marketingowe paplanie, jakie praktykuje każda firma przed wypuszczeniem na rynek swego nowego dzieła, może jednak w tym wypadku dostaniemy w końcu przyzwoitą i sensownie działającą Sztuczną Inteligencję.

CAPITALISM 2

Niezależnie czy ich kochamy, czy nienawidzimy, kapitaliści niewątpliwie wywierają nieprawdopodobny wręcz wpływ na nasze życie. Zdecydowana większość z nas, szaraczków, nigdy jednak nie stanie na najwyższych szczeblach drabiny społecznej. Od czego jednak symulatory ekonomiczne! Co prawda przypomina to lizanie lodów przez szybkę, ale zawsze można w ten sposób chociaż powierzchownie poznać zakulisowe zasady rządzące naszym pięknym światem. W grze CAPITALISM 2 wcielimy się w szefa rady nadzorczej gigantycznej korporacji – takiej, która decyduje o życiu i śmierci (a przynajmniej poziomie codziennej egzystencji) tysięcy obywateli. No, może nie tak

od razu – w końcu przebywanie od samego początku na samym świeczniku to nuda, najciekawsze wszak jest dochodzenie do takiej potęgi, z którą muszą liczyć się politycy przy podejmowaniu decyzji. Z daną firmą związane jest miasto, w którym ma ona swoją siedzibę. Od strategicznych decyzji szefa zależy rozwój jego infrastruktury, przy stałych i wysokich zyskach można po pewnym czasie stać się „ojcem chrzestnym" niezłej metropolii. Oczywiście autorzy zadbali o odpowiednią ilość kłód rzucanych nam pod nogi – na drodze do świetlanej chwały staną nam zastępy polityków, szeregi starających się wykorzystać naszą naiwność cwaniaków, o zwykłej konkurencji już nawet nie wspominam. Gra ma ukazać się na początku przyszłego roku.

ULTIMATE GOLF

Hektary równiutko przystrzyżonej trawki, zmyślnie rozmieszczone doły z piachem (oops... przepraszam – bunkry), gdzieniegdzie rzeczka czy inszy strumyczek, jednym słowem – sielski i anielski krajobraz pola golfowego. Co prawda siedzenie przed

ekranem komputera ma się nijak do zaliczenia osiemnastu prawdziwych dołków, jednak jeśli kogoś nie stać na opłacenie członkostwa w klubie (albo po prostu ma permanentną alergię na pyłki) to jest to jedyna szansa na poznanie uroków tej królewskiej gry. Ubi Soft zapowiada, iż ULTIMATE GOLF będzie pierwszą grą tego typu, która zostanie stworzona w stu procentach w technice 3D. Nie oskarżam firmy o rozmijanie się z prawdą, jednak wydaje mi się, że widziałem już kilka symulatorów spod znaku kija i piłeczki, w których środowisko było generowane w ten właśnie sposób. Nowością ma być możliwość gry w trybie FPP – w ten sposób będzie można przemierzyć na piechotę nawet całe pole. Sądząc po prezentowanych obrazkach, grafika rzeczywiście może być tu całkiem ładna. Miejmy tylko nadzieję, że pole gry nie będzie w jakiś głupi sposób ograniczone (wiem, że wybijanie piłki pół kilometra poza tor to głupie zajęcie, lubię jednak sprawdzać zachowanie gier w nietypowych sytuacjach). Sposób uderzenia ma być w większości kontrolowany myszą, z ograniczeniem do minimum ilości opcji wybieranych z menu. To całkiem niezłe rozwiązanie, co prawda nijak mające się do prawdziwego uczucia towarzyszącemu trzymaniu kija w dłoni, jednak i tak lepsze niż nerwowe stukanie w klawisze udające puttera. Jak tym razem udało się zaimplementować tę czynność, przekonamy się już w wakacje.

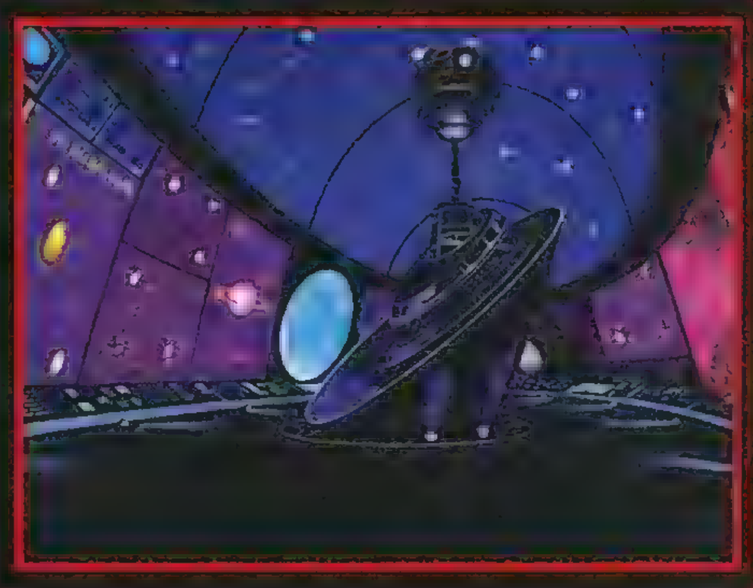
V!RTUAL SK!PPER

Dla wszystkich niewyżytych wodomaniaków Ubi Soft szykuje coś ekstra – symulator żaglówki stworzony przy współpracy z organizatorami regat o Puchar Ameryki. Zasiąść będzie można za sterami jednostek należących do trzech kategorii: o długości 24, 45 i 70 stóp. Ciekawe, czy pomyślano także o wprowadzeniu do gry realnych, wartych miliony dolarów jednostek, które wygrywają prawdziwe zawody. Wiem, że to trochę inna kategoria, ale z chęcią popływałbym katamaranem PlayStation... Podobno każdy znajdzie tu coś dla siebie – zarówno stary wilk morski (o ile oczywiście zniży się do poziomu symulacji komputerowej), jak też i nowicjusz, u którego każdy większy od wanny zbiornik wodny wzbudza stany lękowe. Dla tej drugiej kategorii zawodników przewidziano rozbudowany tutorial, wprowadzający w tajniki żeglarskie, wyjaśniający zawiłą terminologię, położenie każdej linki, fikuśnego żagielka czy też furkoczącego kołowrotka na pokładzie. Popływać będzie można w najbardziej malowniczych zakątkach świata, jak na razie wiadomo o La Trinitt' sur Mer, Auckland, Zatoce Hauraki, Maria Island oraz Zatoce San Francisco. Oraz, oczywiście, na trasach pokrywających się z tymi, na których rozgrywać się będzie Puchar Ameryki. Zmierzymy się

z komputerem lub, co jest już wszakże standardem, z żywymi przeciwnikami za pośrednictwem Sieci. Nad oprawą graficzną czuwa system Mendel Technology, dzięki któremu przekonamy się, że woda wodzie nierówna, a zielone wzgórza, odbijające się w lazurze tropikalnych zatoczek, są naprawdę tak piękne jak na filmach przyrodniczych.

STUP!D !NVADERS

Inwazja... Nie w Normandii. Nie na Sycylii. Raczej z góry, z kosmosu. Jednakże nie mająca wiele wspólnego z „Obcym", „Dniem Niepodległości" czy nawet „Z Archiwum X". W tym wypadku inwazja jest jakby niechętna, przypadkowa, a z całą pewnością – wyjątkowo amatorska. Pięciu Obcych trafia na Ziemię. No, właściwie to nasza planeta trafia w nich, miniaturowy stateczek ociera się niebezpiecznie o błękitną atmosferę, osłony zawodzą, silniki nie reagują... Na szczęście załoga przeżywa. To jednak dopiero początek historii. Jak wiadomo, za wszelkimi przejawami życia pozaziemskiego nieustannie węszą agenci federalni, fani Roswell, uzdrowiciele i najróżniejsze świry. O szalonych naukowcach już nawet nie wspominam. Na trop przybyszów wpada właśnie taka dwójka, zainteresowana zarówno ich niecodziennymi umiejętnościami, jak też po prostu anatomią i fizjologią. A wiwisekcja nikomu nie wychodzi na zdrowie. STUPID INVADERS ma być przygodówką 3D opartą na (nieznanej u nas) kreskówce „Space Goofs". Jak łatwo się domyślić, będzie to mocno zakręcona historia, pełna niecodziennych zagadek i jeszcze dziwniejszych ich rozwiązań. Miejmy tylko nadzieję, że wyjdzie z tego coś więcej niż tylko bajecznie kolorowa gra dla dzieci. Powinna ukazać się jesienią tego roku – równocześnie na PC, Dreamcasta i Maca.

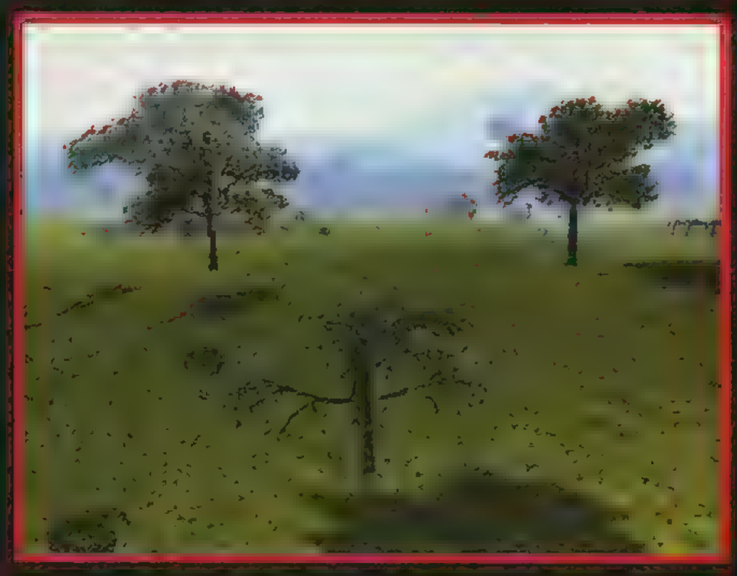


FRONTIERLAND

Historia budowy kolei na Dzikim Zachodzie stała się już legendą. Wbrew wszelkim przeszkodom, wbrew nieprzyjaznym Indianom i jeszcze bardziej nieprzyjaznym bandytom, pomimo oporu samej natury, srebrzysta nitka kolei spięła obydwa brzegi Ameryki, tworząc

podstawy pod dynamiczny rozwój społeczeństwa. Dzięki grze FRONTIERLAND będziesz miał okazję na własnej skórze przekonać się, jak ciężkim i niebezpiecznym zadaniem było budowanie torów na pograniczu. Spotkasz się tutaj nie tylko z klasycznymi problemami, takimi jak zapewnienie potrzebnych surowców czy wypłacenie ludziom pensji na czas. Oprócz tego będziesz musiał być cały czas czujny i gotowy na wypadek konieczności odparcia ataku ze strony czerwonoskórych, zbirów najętych przez konkurencję czy zwykłych

rabusiów. Od tego, czy dasz radę zapewnić ochronę swoim ludziom, zależy jak szybko będą posuwać się prace. A przecież nagrodę weźmie tylko jedna kompania – ta, której uda się połączyć Wschodnie Wybrzeże z Zachodnim. Za drugie miejsce nie dostaniesz ani złamanego centa, więc dokonywanie właściwych decyzji we właściwym czasie jest niezwykle ważne. W odróżnieniu od RAILROAD TYCOON we FRONTIERLAND rozgrywasz serię pojedynczych misji, które toczą się na małym obszarze i dają Ci więcej kontroli nad tym, co się dzieje. Przykładowo, pewnego razu Twoim zadaniem jest postawienie tartaku i wyprodukowanie odpowiedniej ilości desek oraz innych materiałów, które następnie zostaną użyte do budowy torów. Aby dobrze wykonać to zadanie, będziesz musiał najpierw nająć ludzi, potem dowieźć ich na miejsce wyrębu, nakazać im wycinkę drzew, a samemu w tym czasie wybudować wymagane budynki. Przed pocięciem bali na deski warto poczekać trochę, aż drewno przeschnie – wtedy deski nie będą się wypaczać. Demonstruje to, z jaką dbałością o szczegóły gra ta została wykonana. Misje połączone są ze sobą, czyli krótko mówiąc – jeżeli coś zawalisz w jednej, możesz mieć poważne problemy w dalszych. Kolejną zaletą FRONTIERLAND jest rewelacyjna, trójwymiarowa grafika. Gra wykorzystuje całkiem udany engine 3D, szczególnie ładnie wypadły efekty takie jak dym czy ogień. Jak sądzę, trójwymiarowa grafika stanowić będzie miłą odmianę od izometryczności, na którą cierpi większość gier tego typu. FRONTIERLAND ma zawierać drobne elementy przygodowe (subquesty w misjach) oraz strategiczne (np. walka z bandytami – choć na razie nie wiadomo, jak będzie ona roz-



wiązana). Wygląda na to, że wreszcie pojawi się naprawdę oryginalna i ciekawa gra. Niestety, będziemy na nią musieli poczekać aż do trzeciego kwartału 2000.

ALIEN NATIONS 2

W odróżnieniu od swej pierwszej części ALIEN NATIONS 2 może poszczycić się świetnie dopracowaną grafiką. Zarówno budynki, jak i postacie są zdecydowanie lepiej narysowane, poprawie uległa również animacja sprite'ów. Sam cel gry pozostał natomiast właściwie bez zmian. Podobnie jak w AN tu do wyboru masz trzy rasy – Pimmonsów, Amazonki i Sajikis. Aby wygrać, musisz albo podbić pozostałe rasy, albo przekonać je, iż sojusz pod Twoim przewodem jest lepszym wyjściem niż ciągłe wojny. Pod względem sterowania AN2 przypomina inne RTS–y, takie jak SETTLERS czy KNIGHTS & MERCHANTS. Oprócz prowadzenia działań wojennych będziesz mógł również zająć się dyplomacją, handlem, a nawet nauką – czasami zrobiony na czas

wynalazek może dać Ci potrzebną przewagę i pozwoli na pokonanie przeciwnika. AN2 udostępnia kilka kampanii (prawdopodobnie będzie po jednej dla każdej z ras), jak również szereg pojedynczych scenariuszy, które pomogą Ci zapoznać się ze sterowaniem i zasadami rządzącymi tą grą. AN2 nie wnosi może zbyt wiele nowego do gatunku, ale jest wykonana bardzo solidnie i na pewno nie zawiedzie żadnego fana strategii czasu rzeczywistego. Jedną z nielicznych innowacji jest stworzenie indywidualnych wzorców zachowania, dzięki czemu pętający się po planszy mieszkańcy Twojego imperium będą mieli większą swobodę w wyrażaniu tego, co myślą. Przykładowy drwal nie będzie już tylko kursował od drzewa do tartaku, jak w większości podobnych gier, lecz na przykład jeżeli uzna, że jest zmęczony, może pójść wypocząć na zieloną trawkę. Wprowadza to nieco urozmaicenia do gry i zwiększa wrażenie bycia częścią rzeczywistej społeczności. ALIEN NATIONS 2 ukaże się na jesieni 2000.

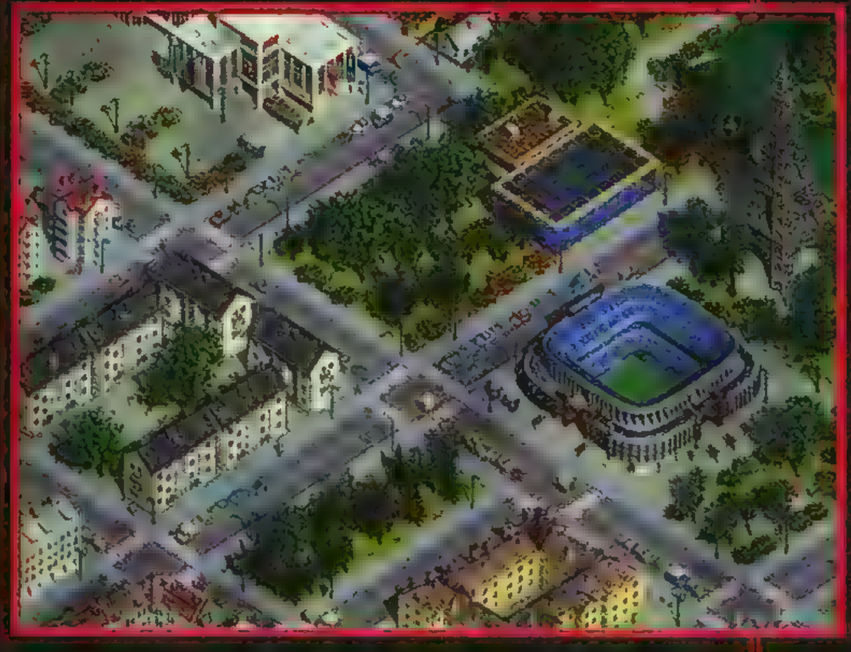
INDUSTRY GIANT 2

Wydana około dwóch lat temu gra INDUSTRY GIANT nie stała się wielkim przebojem, pomimo tego, że oferowała szeroki wachlarz opcji i całkiem ładną oprawę. Jedni narzekali, że jest zbyt skomplikowana, inni przeciwnie – twierdzili, że po kilku godzinach się nudzi, gdyż nie jest w stanie gracza niczym zaskoczyć. Tak czy inaczej, do historii przeszła bez większego echa. Być może większej chwały doczeka się druga część, która właśnie jest przygotowywana w JoWood Studios. Akcja rozpoczyna się w Ameryce, na przełomie XIX i XX wieku. Jak wiadomo, był to okres, gdy w Stanach powstawały największe fortuny, gdy ustalały się zasady gry na giełdzie i dynamiczny rozwój techniki wymuszał postęp we wszystkich dziedzinach gospodarki. Będziesz miał okazję samemu sprawdzić, jak się wtedy prowadziło firmę. Podobnie jak w części pierwszej masz tu ogromny wybór, jeżeli chodzi o produkowane towary – od zabawek, przez meble, aż do części samochodowych. Tylko od Ciebie zależeć będzie, jaka produkcją zajmą się Twoje fabryki. Musisz wykazać się nosem do interesów, starannie unikać wszelkich krachów giełdowych, zapewnić swoim manufakturom stały dopływ surowców, a sklepom – towarów. Jeżeli okażesz się dobrym menedżerem, na koncie przybędzie Ci parę zer, które z pewnością poprawią Twój humor. Produkt pt.

INDUSTRY GIANT 2 jest bardzo ładnie wykonany – oprócz grafiki izometrycznej (plansza główna) cieszy oczy ładnie wyrenderowanymi modelami lokomotyw, samochodów, statków i innych wynalazków z dziedziny transportu (a jest ich ponad 50). Kto wie, może INDUSTRY GIANT 2 sprzeda się lepiej niż część pierwsza? Ale to już zależy wyłącznie od nas – graczy.

TRAFFIC GIANT

W TRAFFIC GIANT zarządzasz transportem w dużym mieście. Twoim zadaniem jest opracowanie optymalnych tras – tak, aby Twoje miasto nie było ciągle zatkane korkami. Gra oferuje dwie opcje. W pierwszej z nich celem nadrzędnym jest uzyskanie jak największych zysków. W tym trybie wcielasz się w postać bogatego inwestora i nie interesuje Cię nic poza odpowiednimi dochodami. W drugiej opcji Twoim zadaniem jest dbanie o interesy mieszkańców miasta. Musisz starać się, aby niczego im do szczęścia nie brakowało, gdyż Twoja władza może się zakończyć już przy pierwszych wyborach, jeżeli ludzie nie będą z Ciebie zadowoleni. Aby gra była bardziej interesująca, oprócz codziennych potyczek z ruchem ulicznym czasami masz do czynienia ze zdarzeniami stanowiącymi większe wyzwanie – jak choćby z Mistrzostwami Świata w Piłkę Nożną. Liczba samochodów szturmujących Twoje miasto ulega wtedy radykalnemu zwiększeniu. W TRAFFIC GIANT znajdziesz ponad 500 typów budynków, kilkanaście różnych rodzajów pojazdów, mnóstwo interesujących scenariuszy. Grafika jest w całości wykonana w wysokiej rozdzielczości i prezentuje się bardzo dobrze. Do tego gra ma bardzo rozbudowany algorytm kierowania poczynaniami mieszkańców, dzięki czemu ma się wrażenie, iż miasto rzeczywiście żyje własnym życiem. Jeżeli nie znudziły Ci się jeszcze gry z gatunku SIM, bez obaw możesz sięgnąć po TRAFFIC GIANT – nie powinieneś się zawieść.



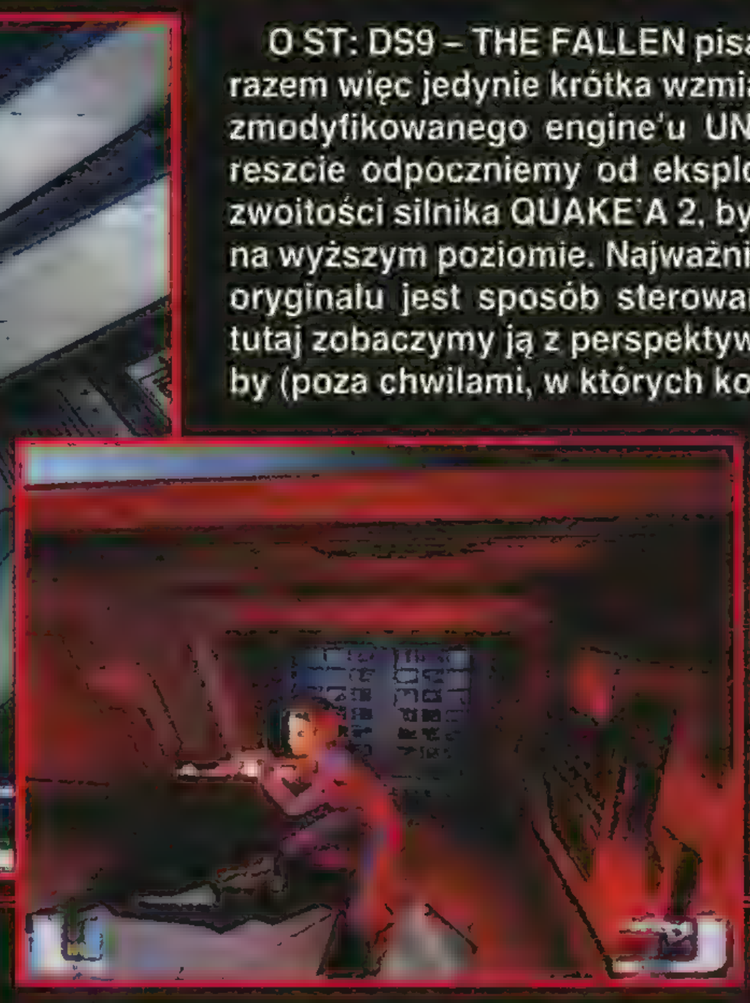
STAR TREK: DEEP SPACE N!NE – DOM!N!ON WARS

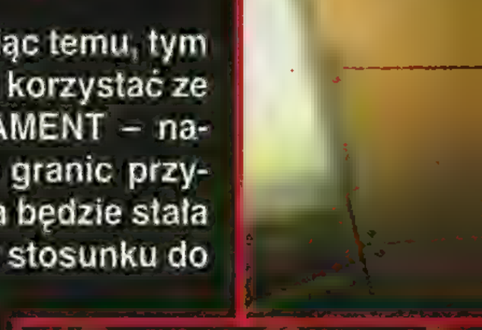
Rynek gier tworzonych na podstawie serialu „Star Trek" podzieliły pomiędzy siebie dwie firmy. Jednak o ile Activision eksploatuje serie „Next Generation" i „Voyager"

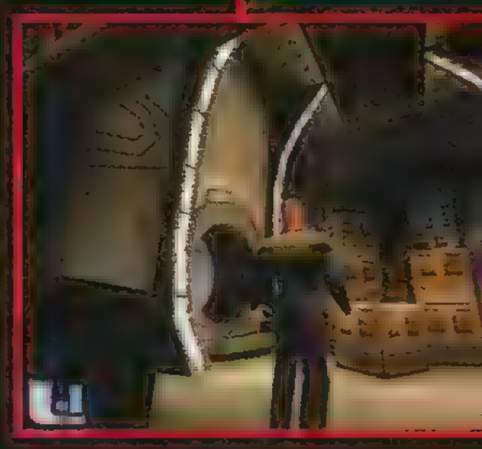
(„St: Armada", „St: Elite Force"), to Simon & Schuster wskoczył w świat „Deep Space 9". O DS9 – THE FALLEN pisaliśmy już w numerze 80., teraz przyjrzyjmy się natomiast ST: DS9 – DOMINION WARS. Będzie to RTS, jednak nastawiony przede wszystkim na „taktyczna walkę kosmiczną". Cóż oznacza ten tajemniczy termin, dowiemy się zapewne dopiero w październiku, gdyż na ten miesiąc przewidziana jest premiera tej gry. Już dzisiaj jednak wiadomo, że powinna ona dość znacznie różnić się od konkurencyjnej trekowej strategii – ST: ARMADA. Tam bowiem mieliśmy do dyspozycji dziesiątki statków, które tworzyły wielkie floty, tutaj natomiast w tym samym czasie będzie można kontrolować zaledwie kilka jednostek. Podejrzewam, że grze wyjdzie to na dobre – w produkcie Activision zginęła gdzieś atmosfera serialu, człowiek miał wrażenie, że siedzi przed kolejnym RTS–em, w którym jedynie zamieniono czołgi na jednostki Gwiezdnej Floty. Miejmy nadzieję, że tutaj będzie inaczej – bardziej telewizyjnie i serialowo. W grze pojawią się cztery rasy: ludzie (czyli Federacja), Klingoni, Cardassianie oraz Jem'Hadar. Pierwsza dwójka ma tworzyć koalicję, która będzie walczyła z inwazją pozostałych. Scenariusz ma powstać na podstawie dwóch ostatnich sezonów „Deep Space 9" – podobno w ST:DS9 – DW zawarto większość kluczowych wydarzeń znanych z filmu. Całość ma być podzielona na 30 misji. Równie ważni jak statki (należące zarówno do znanych klas – Defiant, Galaxy czy Souvereign – jak też i stworzone specjalnie dla potrzeb gry) będą ich dowódcy. Gracz będzie mógł angażować swych ukochanych kapitanów, oczywiście jeśli tylko pozwolą mu na to punkty doświadczenia. W ST: DS9 – DW pojawić ma się system umożliwiający rozwój osobowości wraz z postępem akcji – nawet z zupełnego żółtodzioba będzie można zrobić kapitana Pickarda. Co do poziomu grafiki, to zobaczymy. Ze swej natury wszystkie gry oparte na „Star Treku" wyglądają nieco podobnie, zarówno jeśli idzie o wygląd statków (co chyba oczywiste), jak też i pod względem bardziej szczegółowej oprawy. W końcu licencja to licencja, i akurat pod tym względem twórcy mają dość ograniczone pole działania.

STAR TREK: DEEP SPACE N!NE – THE FALLEN

O ST: DS9 – THE FALLEN pisaliśmy już miesiąc temu, tym razem więc jedynie krótka wzmianka. Gra ta ma korzystać ze zmodyfikowanego engine'u UNREAL TOURNAMENT – nareszcie odpoczniemy od eksploatowanego do granic przyzwoitości silnika QUAKE'A 2, być może i grafika będzie stała na wyższym poziomie. Najważniejszą różnicą w stosunku do oryginału jest sposób sterowania postacią – tutaj zobaczymy ją z perspektywy trzeciej osoby (poza chwilami, w których korzystać będzie z karabinka snajperskiego), zaś nad sprawną transmisją obrazu czuwać mają – rewelacyjne ponoć – automatyczne kamery. Dodatkową atrakcję stanowić będzie technolo-

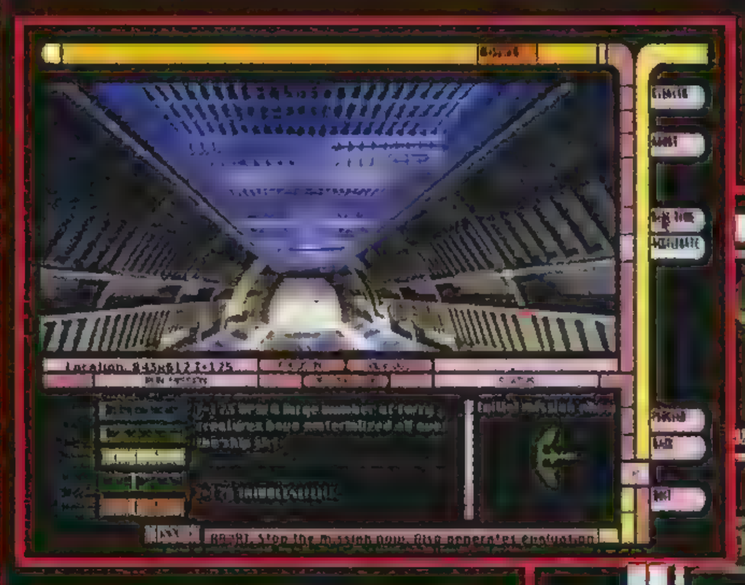


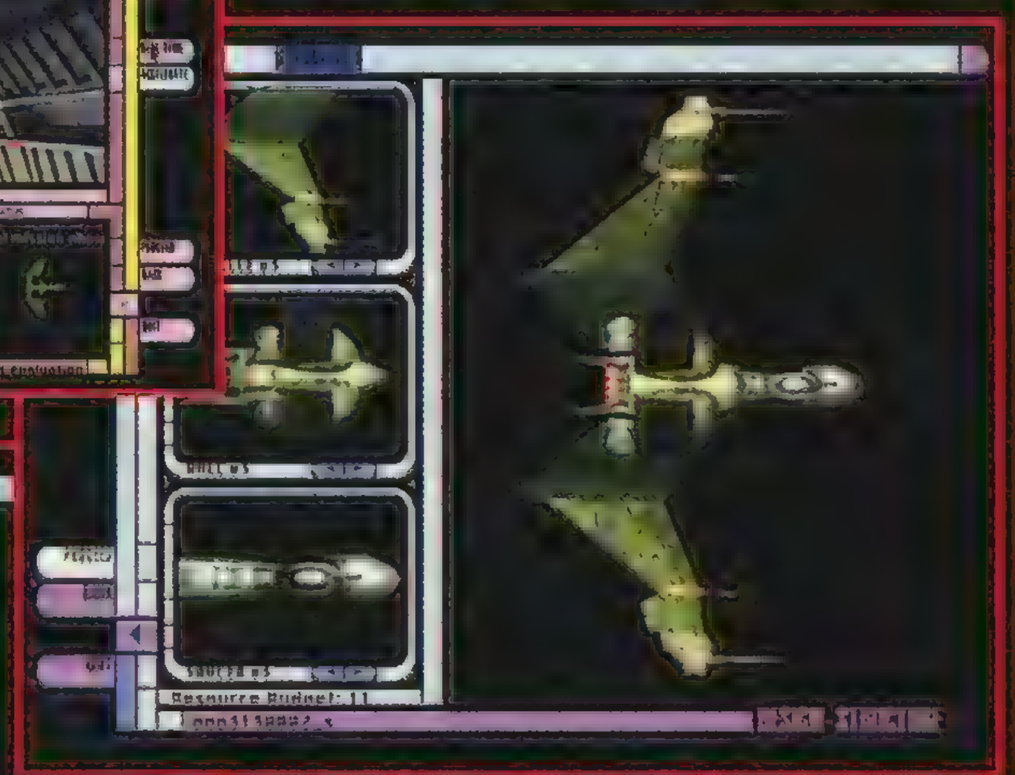


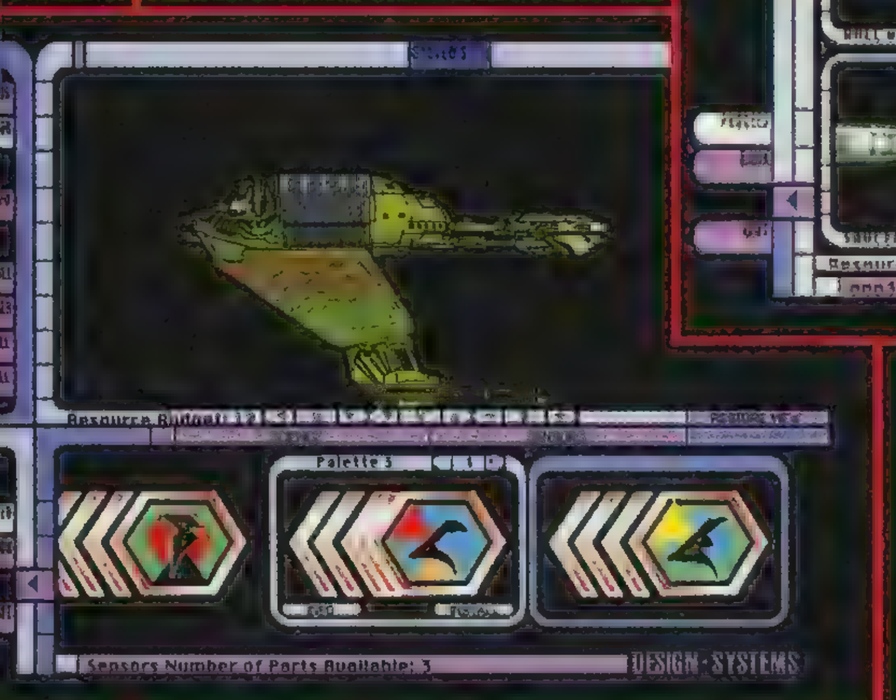


STAR TREK STARSHIP CREATOR: WARP 2

Trzecią z trekkowych propozycji jest program (czy może właściwie gra?) służący, jak sama nazwa wskazuje, do tworzenia własnych pojazdów z kręgu „Star Trek". Modyfikacji mogą ulec pojazdy należące do klas: B'rel, Constitution, Defiant, Galaxy, Sovereign, Akria oraz Intrepid. Każda z nich ma być w pełni konfigurowalna, ustalić będzie można ilość fazerów, torped, transporterów, wytrzymałość kadłuba, moc osłon itd. Zadbać trzeba będzie także o podnoszące efektywność załogi wyposażenie. I nie mam tu na myśli żadnych urządzeń treningowych, bo o wiele lepiej wpływa na naszych ludzi np. nowa kajuta czy też większy holodeck. Po złożeniu kadłuba i zakupie wyposażenia należy dobrać załogę – dostępne będą postacie z całego serialu, od lat 60. począwszy, aż na „Voyagerze" skończywszy. Oczywiście każdy kapitan (czy też mechanik postawiony na miejscu kapitana) posiadać będzie własną pełną charakterystykę, nie każdemu również podpasuje dany typ statku. A co z gotowymi jednostkami? Ano, będzie można zrobić z nimi kilka ciekawych rzeczy. Przede wszystkim przetestować w jednym z ponad trzydziestu wbudowanych scenariuszy – zarówno samemu, jak też z kumplami po sieci. Poza tym można wymieniać statki z innymi użytkownikami programu oraz – co chyba najciekawsze – importować je do ST: DS9 – DOMINION WARS. W sumie, jak widać, SIMON & SCHUSTER proponuje niezłe, całościowe podejście do tematu. Nastały dobre czasy dla trekkiesów, zwłaszcza w USA – tam STARSHIP CREATOR jest już dostępny. Kiedy u nas? Nie wiadomo.







BASS AVENGER

Lubicie symulatory wędkarskie? Naprawdę? No cóż, o gustach podobno się nie dyskutuje. W końcu dla każdego rodzaju zapaleńców powstała już chyba przynajmniej jeden produkt. Jako że jakiś czas temu grą roku w USA został DEER HUNTER, nic już nie może mnie zdziwić. Na pierwszy rzut oka BASS AVENGER to właśnie jedna z tych dziwacznych gier. Kogo może interesować moczenie kija? Okazuje się, że wielu. W tym wypadku mamy jednak do czynienia z nieco odmiennym podejściem. Skoro bowiem ktoś może łowić ryby, to ktoś inny powinien je ratować! W końcu haczyk w pysk, cios w łeb i na patelnię to nic przyjemnego, a skoro swych adwokatów mają sekwoje, to i płotka zasługuje na życzliwą opiekę. Bohater gry, Finny, przerażony losem fauny rzek i jezior, wypowiada wojnę miłośnikom zarzucania spławika. Od rzeki odciągać ich będzie podrzucając puszki z piwem, elementy damskiej garderoby czy też dmuchane... syreny.

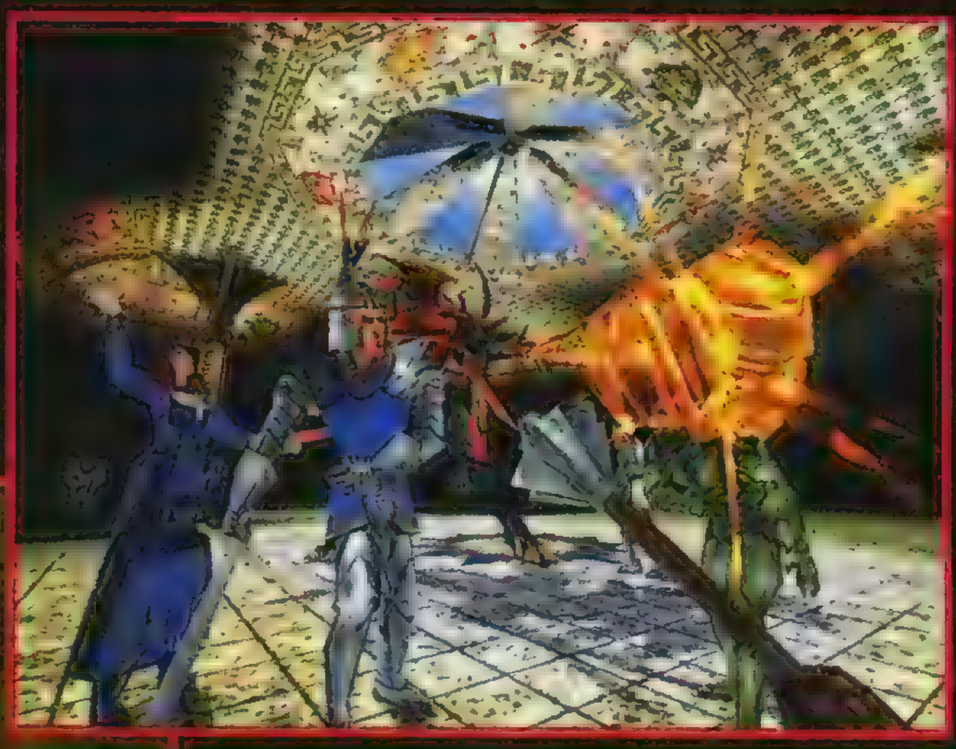
Historia obracać ma się wokół jednej z tajemniczych ras, które zamieszkują prowadzący do Kwadrantu Gamma tunel podprzestrzenny – Pah-wraith. Jeśli zostaną odnalezione i połączone trzy magiczne Czerwone Sfery, rasa ta zostanie uwolniona ze swego więzienia i zetrze się w ostatecznym pojedynku ze swymi odwiecznymi wrogami – Prorokami, także bytującymi w tunelu. Zapobiec temu ma załoga DEEP SPACE 9 – Sisko, Kira oraz – na gościnnych występach – Worf. Każdy z bohaterów będzie miał do pokonania po 10 poziomów, pokrywających się jedynie po części, a więc poznanie całej gry będzie wymagało trzykrotnego jej ukończenia.

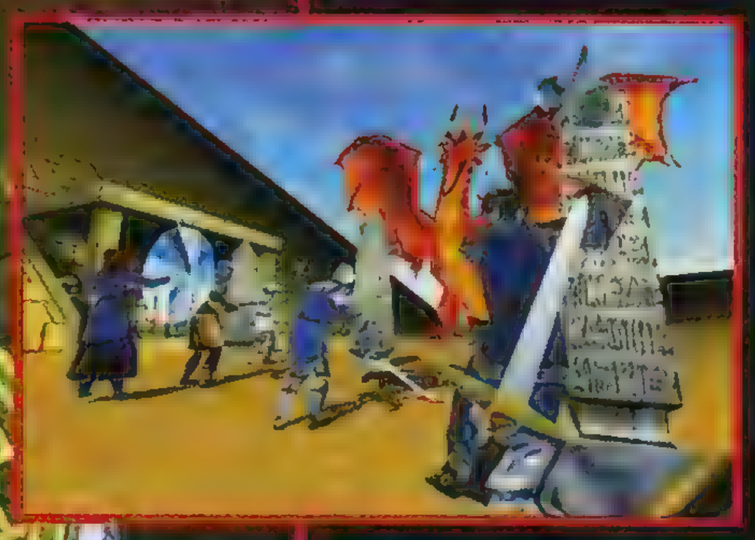
Znana jest już dokładna data premiery – 11 września tego roku. Choć jak znam życie, dobrze będzie, jeśli na Stację Kosmiczną trafimy przed Gwiazdką...

gia synchronizacji ruchów warg z wypowiadanymi kwestiami, oparta na rozpoznawaniu dźwięku, a nie wcześniejszej animacji.

LEGENDS OF M!GHT AND MAG!C

W królestwie magii i mocy znów źle się dzieje. Tym razem chodzi o zamach stanu. Niejaki Zephram Dagrath przejął władzę w czasie, gdy dobry (a jakże inaczej) król Rydric udał się na wyprawę wojenną do odległej krainy. Syn Rydrica, królewicz Golwyn, musi skompletować sześcioosobową ekipę, z pomocą której przepędzi uzurpatora. To, czy mu się uda, zależy wyłącznie od gracza. Cóż, wymyślenie fabuły nigdy nie było najmocniejszą stroną ludzi z 3DO. No, ale to przecież tylko formalność:) Chodzi przecież o to, aby udać się na jakąś fajną wyprawę, podczas której można zdobyć wiele punktów doświadczenia i niewyobrażalne bogactwa. LOM&M podąży tą samą drogą co średnio udane CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC, jednakże w tym przypadku możemy wieszczyć sukces. Gra wykorzystywać będzie engine Lith-Tech 2.0 (pierwsza wersja kodu zawiadywała m.in. doskonałym BLOOD 2: THE CHOSEN), dzięki czemu będzie prezentować się całkiem zgrabnie. Najważniejsze jest jednak to, że będzie to pierwsza odsłona serii MIGHT AND MAGIC, w której wątek gry sieciowej zostanie potraktowany tak poważnie. Co więcej, gra dla pojedynczego gracza zdaje się być tutaj jedynie dodatkiem. W wersji multiplayer będzie mogło bawić się jednocześnie sześć osób, przy czym na dobrą sprawę





będą one mogły tworzyć kilka różnych gier. Podstawą będzie oczywiście tryb fabularny, podczas którego grupa zsieciowanych śmiałków pokona złego Zephrama. Dostępne będą także rozgrywki, które jak dotąd zdawały się być zarezerwowane dla strzelanin FPP. Co powiecie na tryb „Capture The Flag" w grze RPG? To jeszcze nie koniec! Wyżywać się będzie można na różnego rodzaju arenach, gdzie walczyć będą tak gracze, jak i kierowane przez komputer monstra. 3DO obiecuje bardzo dużą swobodę dla hostów rozgrywek, jednakże nie podano jeszcze szczegółów. Do tego tematu na pewno wrócimy!

SOUTHPEAK INTERACTIVE SOUTHPEAK INTERACTIVE SOUTHPEAK INTERACTIVE

SOLDIER

Sinister Games, współpracujący swego czasu z Ubi Softem przy produkcji SHADOW COMPANY, dogadał się ze słynącym z bardzo przeciętnych produkcji Southpeak Interactive, a SOLDIER jest efektem tego nowego sojuszu. Niestety, z wielkim żalem muszę stwierdzić, że kolejna produkcja sygnowana przez Southpeak zapowiada się jako wielka pomyłka. SOLDIER będzie trójwymiarową grą akcji, oglądaną z perspektywy trzeciej osoby. Nie znaczy to jednak, że charakter rozgrywki przypominać będzie szaleństwo znane z serii TOMB RAIDER. Esencją rozgrywki ma być wymiana ognia z przeciwnikami posiadającymi poprawiony kod genetyczny. Uff... Jak zapewne już się domyślacie, akcja tej gry będzie mieć miejsce w dalekiej przyszłości, toteż możemy spodziewać się wielu futurystycznych giwer. Grający będą mogli wybrać jednego z dwóch podopiecznych, którzy bardzo różnią się między sobą. Todd, czyli uniwersalny żołnierz pierwszej generacji, będzie nosił na swych barkach niemały arsenał, lecz poruszał się dość wolno. Z kolei szybkość i zwinność będą specjalnością jego partnerki, niejakiej Sandry. Jeśli myślicie, że z taką parką będziecie w stanie pokonać każdą armię, to muszę Was srogo zawieść, gdyż przeciwko naszym milusińskim wysłany zostanie regiment rządowych morderców, stanowiących najnowsze osiągnięcie technologii genetycznej. Kurczę, czy już głupszego scenariusza nie można było wymyślić? Ludzie z Sinister Games obiecują staroszkolną strzelaninę ze wszystkimi cechami gatunku. Na grę składać się będzie piętnaście poziomów, które za każdym razem generowane będą od nowa – dzięki temu każda rozgrywka ma być całkowicie niepowtarzalna. Co zaś tyczy się poszczególnych zadań, to prócz ratowania własnej skóry przyjdzie nam rozwalić kilka elektrowni, wyzwolić z tuzin zakładników, a nawet wziąć udział w obronie wielkiej fortecy. Może jednak będzie całkiem ciekawie...

INTERPLAY INTERPLAY INTERPLAY INTERPLAY INTERPLAY INTERPLAY INTERPLAY

GIANTS

Pamiętacie MDK? Na pewno sobie przypomnicie, jeśli przez chwilkę pogrzebiecie w pamięci... Jeśli już wszystko zaskoczyło, to zapewne ucieszycie się z wiadomości, że autorzy tej dość osobliwej gry powracają, aby objawić światu GIANTS: CITIZENS OF KABUTO. Pisząc o tej produkcji, dość trudno jednoznacznie ocenić, jaki styl będzie ona reprezentowała – połączone bowiem zostaną elementy gry akcji, taktyki, strategii i tego niezdefiniowanego czegoś, co powoduje, że niektóre rzeczy stają się kultowe, a inne nie. Wszystko wskazuje jednak na to, że szykuje się prawdziwy hit – coś znacznie lepszego od nudnego jak flaki z olejem MESSIAHA. Celem tej prześlicznie wyglądającej produkcji będzie opanowanie 40 wysp. Będzie to zadanie trudne o tyle, że do zawładnięcia tą okolicą pretendować będą aż trzy ugrupowania. Jedno z nich – Sea Reapers – to parające się magią eteryczne nimfetki (już zazdroszczę testerom :) – przyp. Zdzich), które do perfekcji opanowały trudną sztukę telepatii. Są także The Meccaryns, czyli kolesie przypominający nieco swym podejściem do życia chłopaków z takich filmów, jak „Full Metal Jacket" czy „Doberman". Wystarczy zatem rzec, że są oni uzbrojeni po zęby i nie znają litości. Znacznie groźniejszy jest jednak wielki Kabuto – monstrualnych rozmiarów bestia, same jej kły mogłyby stanowić stabilne filary sporego mostu. Wbrew pozorom, siły są dość wyrównane, gdyż nawet największy osiłek ma też i swoje słabe strony. Jak się zapewne domyślacie, wybór kierowanej postaci będzie wymagał nieco innego rodzaju gry – tak przynajmniej obiecują nam autorzy programu. Z racji jednak tego, że premiera będzie mieć miejsce dopiero pod koniec lata, chciałbym, póki co, zwrócić uwagę na rewelacyjną grafikę GIANTS. Być może obrazki, które Wam prezentujemy, tego nie pokazują, ale stworzone specjalnie na potrzeby tej gry tekstury są rewelacyjne. Robi to wrażenie tym większe, że całością zawiadywał będzie całkowicie nowy engine graficzny, nie zaś kolejna przeróbka masowo ostatnimi czasy eksploatowanego kodu z QUAKE'A 3: ARENA. Czas pokaże, czy mój entuzjazm znajdzie uzasadnienie...

PLANY WYDAWNICZE
POLSKICH DYSTRYBUTORÓW

Co planuje LEM?

Lipiec 2000

DARK REIGN 2	ACTIVISION
STAR TREK: KLINGON ACADEMY	ACTIVISION

Sierpień 2000

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	ACTIVISION
PLAYMOBIL: ALEX (PL)	UBI SOFT
PLAYMOBIL: LAURA (PL)	UBI SOFT

Wrzesień 2000

ARCATERA (PL)	UBI SOFT
FOOTBALL WORLD MANAGER (PL)	UBI SOFT
IN COLD BLOOD (PL)	REVOLUTION SOFTWARE
STAR WARS EPISODE 1: OBI WAN	LUCAS ARTS
TONY HAWK PRO SKATER 2	ACTIVISION
WALL STREET TYCOON (PL)	UBI SOFT

Październik 2000

BATMAN VEHICLE ADVENTURE	UBI SOFT
CALL TO POWER (PL)	ACTIVISION
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS
F1 RACING CHAMPIONSHIP	UBI SOFT
VIP (PL)	UBI SOFT

Listopad 2000

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES (PL)	UBI SOFT
PEACEMAKERS (PL)	UBI SOFT
ROAD TO ELDORADO	UBI SOFT
STUPID INVADERS (PL)	UBI SOFT

Grudzień 2000

THUNDERBIRDS	SCI

Co planuje IM GROUP?

Lipiec 2000

MUSIC 2000	CODEMASTERS
GARFIELD: TWOJE KOMIKSY	EMME
LUCKY LUKE: TWOJE KOMIKSY	EMME
HUGO: LEŚNA OLIMPIADA	ITE MEDIA
ENEMY ENGAGED: COMANCHE vs. HOKUM	EMPIRE
PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY	EMPIRE

Sierpień 2000

LEGO FRIENDS	LEGO MEDIA
POPEYE: TWOJE KOMIKSY	EMME
SMERFY: TWOJE KOMIKSY	EMME
TWOM & JERRY: TWOJE KOMIKSY	EMME
FA PREMIER LEAUGE STARS 2001	EA GAMES
SYDNEY 2000: OLYMPIC GAMES	EIDOS
ARMY MEN: AIR ATTACK	300
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	3DO

Wrzesień 2000

FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001	EA GAMES
NHL 2001	EA SPORTS
SIMS: EXPANSION DISK	EA GAMES
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	EA/FOX
DEUS EX	EIDOS
HITMAN: CODENAME 47	EIDOS
PROJECT IGI	EIDOS
HOMM: SHADOW OF DEATH	3DO
MIGHT AND MAGHIC 8	3DO
COLIN McRAE RALLY 2	CODEMASTERS
DELTA FORCE: LAND WARRIOR	NOVALOGIC
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	CODEMASTERS
LUCKY LUKE: TWOJE KRESKÓWKI	EMME
SMERFY: TWOJE KRESKÓWKI	EMME
SMERFY I NATURA	EMME
O DWÓCH TAKICH CO POPSULI KSIĘŻYC	MIRAGE
TYMOTEUSZ	REBELMIND

Czwarty kwartał 2000

LEGO CONSTRUCTOR	LEGO MEDIA
LEGO DUPLO LEARNING 1	LEGO MEDIA
LEGO DUPLO LEARNING 2	LEGO MEDIA
BLACK & WHITE	EA GAMES
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2	EA GAMES
FIFA 2001	EA SPORTS
NBA LIVE 2001	EA SPORTS
NEED FOR SPEED ONLINE: MOTOR CITY	EA GAMES
NO ONE LIVES FOREVER	EA/FOX
PLANET OF THE APES	EA/FOX
SUPERBIKE 2001	EA SPORTS
UNOYING	EA GAMES
THE WORLD IS NOT ENOUGH	EA GAMES
ANACHRONOX	EIDOS
COMMANDOS 2	EIDOS
FATE OF THE DRAGON	EIDOS
PROJECT EDEN	EIDOS
SABOTEUR	EIDOS
STARTOPIA	EIDOS
ARMY MEN: OPERATION MELTOOWN	3DO
ARMY MEN: SARGE'S HERO	3DO
HEROES CHRONICLES PART 1	3DO
HEROES CHRONICLES PART 2	3DO
HEROES CHRONICLES PART 3	3DO
HEROES CHRONICLES PART 4	3DO
LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC	3DO
INSANE	CODEMASTERS
SHEEP!	EMPIRE
ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN	EMPIRE
WORLD SPORTS CARS	EMPIRE
LEGO ACTION TEAM	LEGO MEDIA
LEGO CREATOR: KNIGHT'S KINGDOM	LEGO MEDIA
LEGO STUNT RALLY	LEGO MEDIA
BATTLE REALMS	CRAVE
SUDDEN STRIKE	CDV
KRUK	MIRAGE

Co planuje TOPWARE?

Lipiec 2000

AGHARTA (PL)	ANDWARE

Sierpień 2000

MIDNIGHT RACING	BRIGHTSTAR ENTERTAINMENT

Czwarty kwartał 2000

THE MOON PROJECT	TOPWARE INTERACTIVE

Co planuje PLAY IT?

Lipiec 2000

WARLORDS: BATTLECRY	RED ORB
REACH FOR THE STARS	MATLE EXPERIENCE

Wrzesień 2000

CHESSMASTER 8000	MATLE EXPERIENCE
HARPOON 4	SSI
ONI	TAKE 2/BUNGIE
HEAVY METAL: FAKK2	TAKE 2/RITUAL
PANZER GENERAL 3D: BERLIN TO MOSCOW	SSI
RUNE	TAKE 2/EPIC GAMES
CLOSE COMBAT 5: UTAH BEACH	SSI

Trzeci kwartał 2000

ARCANUM	SIERRA
BEASTS	MINSCAPE/CREATURE LABS
BLAIR WITCH: VOLUME 1	TAKE 2 & GOD/TERMINAL REALITY
BLAIR WITCH: VOLUME 2	TAKE 2 & GOD/TERMINAL REALITY
BLAIR WITCH: VOLUME 3	TAKE 2 & GOD/TERMINAL REALITY
HOMEWORLD: CATACLYSM	SIERRA/RELIC ENT.
SILENT HUNTER 2	ME/SSI
SWAT 3D ELITE EDITION	SIERRA
THRONE OF DARKNESS	SIERRA
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2000	SIERRA

Czwarty kwartał 2000

DESTROYER COMMAND	ME/SSI
FIGHTING STEEL 2	ME/SSI
GTA: ONLINE CRIME WORLD	TAKE 2/ROCKSTAR & DMA
GTA 3D	TAKE 2/ROCKSTAR & DMA
HALO	TAKE 2/BUNGIE
HIDDEN AND DANGEROUS 2	TAKE 2/ILLUSION SOFTWORKS
MAX PAYNE	AKE 2 & GOD/3D REALMS
NASCAR 4	SIERRA/PAPYRUS
POOL OF RADIANCE 2	ME/SSI
RAND AIR RACERS	ME/SSI
SPEC OPS MOUT	TAKE 2/ZOMBIE
STEEL PANTHERS	ME/SSI
SU 39	ME/SSI
TEAM FORTRESS 2	SIERRA/VALVE
WARLORDS 4	ME/SSI
MASTER OF OLYMPUS: ZEUS	SIERRA/PAPYRUS

Co planuje CD PROJEKT?

Lipiec 2000

POMPEI	CRYO INTERACTIVE
DIABLO 2	BLIZZARD ENTERTAINMENT

Sierpień 2000

SIMON THE SORCERER 3D	ADVENTURE SOFTWARE
GRAND PRIX 3	HASBRO
MDK 2	INTERPLAY
ODYSEJA: W POSZUKIWANIU ULISESA	CRYO INT.

Wrzesień 2000

EVOLVA	COMPUTER ARTWORKS

przygotował: Mamut Von Grass

Specjalnie dla NSS
WYWIAD
z Ragnarem Tornquistem
producentem i designerem gry THE LONGEST JOURNEY

NSS: Kiedy powstał pomysł stworzenia THE LONGEST JOURNEY i jak długo ta gra powstawała?

Ragnar Tornquist: Pierwsze prace rozpoczęły się wiosną roku 1996, zaś pełną parą ruszyliśmy w czerwcu tegoż roku – czyli spędziliśmy nad TLJ ponad trzy lata.

NSS: W wersji szwedzkiej i norweskiej gra ukazała się już pół roku temu. Dlaczego tak długo musieliśmy czekać na wersję angielską?

R.T.: Świat jest pełen złych ludzi, którzy chcą kopiować i dystrybuować gry, w które my zainwestowaliśmy grubą forsę. Dzięki temu, że wydaliśmy najpierw wersje nieangielskie, udało się nam uzyskać lepszą pozycję na rynkach światowych.

NSS: Skąd zaczerpnęliście inspirację dla tak interesującej i rozbudowanej fabuły?

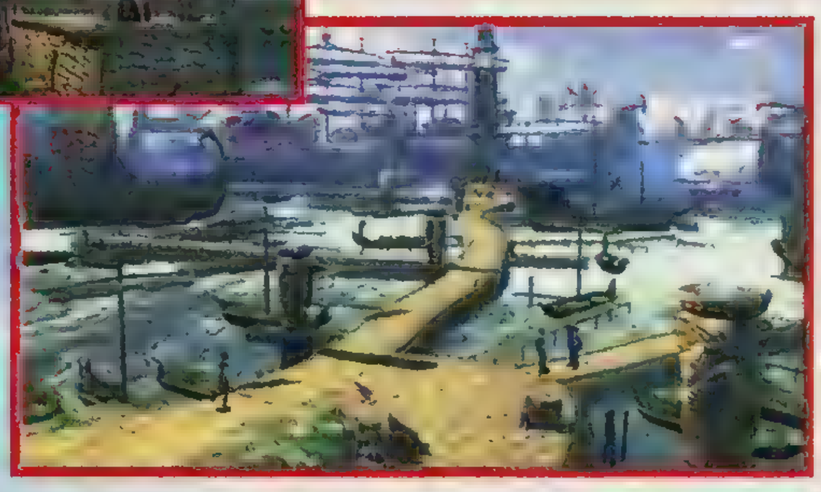
R.T.: Schemat – dwa światy, jeden oparty na magii, a drugi na nauce, i Stróż pilnujący równowagi pomiędzy nimi – jest oryginalny, ale mnóstwo rzeczy zostało przejętych z filmów, książek, komiksów, obrazów, muzyki itd. Przy tworzeniu magicznego świata Arcadii inspirował nas Tolkienowski „Władca Pierścieni" i Gaiman Sandman, zaś przy Starku mieliśmy w głowach „Blade Runnera" i „Brazil". Mimo to większość z tego, co będziecie mogli zobaczyć na ekranach komputerów, to nasze własne pomysły.

NSS: Znaczącą rolę odgrywają tu bajki i mity, jednak wydaje mi się, że nie są to mity skandynawskie, bo zamiast skrzatów spotykamy tu np. takie istoty jak Bantu. Dlaczego?

R.T.: Chociaż większość naszych mitów i legend wywodzi się z Arcadii, chcieliśmy stworzyć nasz własny świat, całkowicie oryginalny i zaczarowany. Coś, czego gracze jeszcze nie widzieli. Wymyślaliśmy nowe istoty i historie, bo naszym zdaniem jest to bardziej zabawne niż kopiowanie cudzych pomysłów.

NSS: Dlaczego fabuła rozgrywa się w XXIII wieku i dlaczego stwierdziliście, że ludzie będą mieli wtedy takie same problemy jak my dziś (narkotyki, miłość)?

R.T.: Naszym zamiarem było stworzenie dwu kontrastowych światów, z których pierwszy byłby pełen mitów i magii, a drugi pełen nauki i surowej rzeczywistości, na którą składają się także narkotyki, nędza i przemoc. Właściwie Stark to taka przesadzona wersja naszego własnego świata, jednak mamy nadzieję, że przyszłość okaże się bardziej miła. Chcieliśmy uzyskać kontrast i to się udało. Tak na marginesie, dlaczego przyszłość nie mogłaby być taka sama jak teraźniejszość? Technologia się zmienia, ale ludzie pozostają... ludźmi.



NSS: Finał TLJ sugeruje, że to jeszcze nie koniec historii April. Czy planujecie stworzenie dalszego ciągu?

R.T.: Może tak, a może nie. Cała fabuła jest dużo bardziej rozbudowana. Może za kilka lat do niej powrócimy. Kto wie?

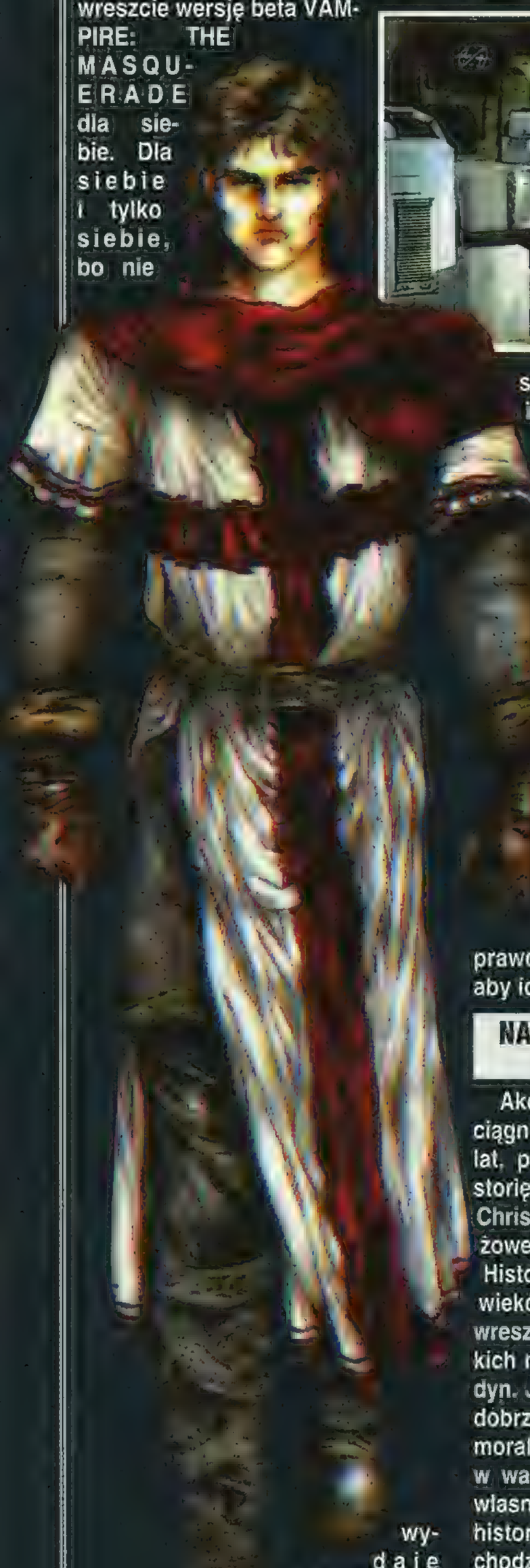
NSS: Co właściwie planujecie na przyszłość?

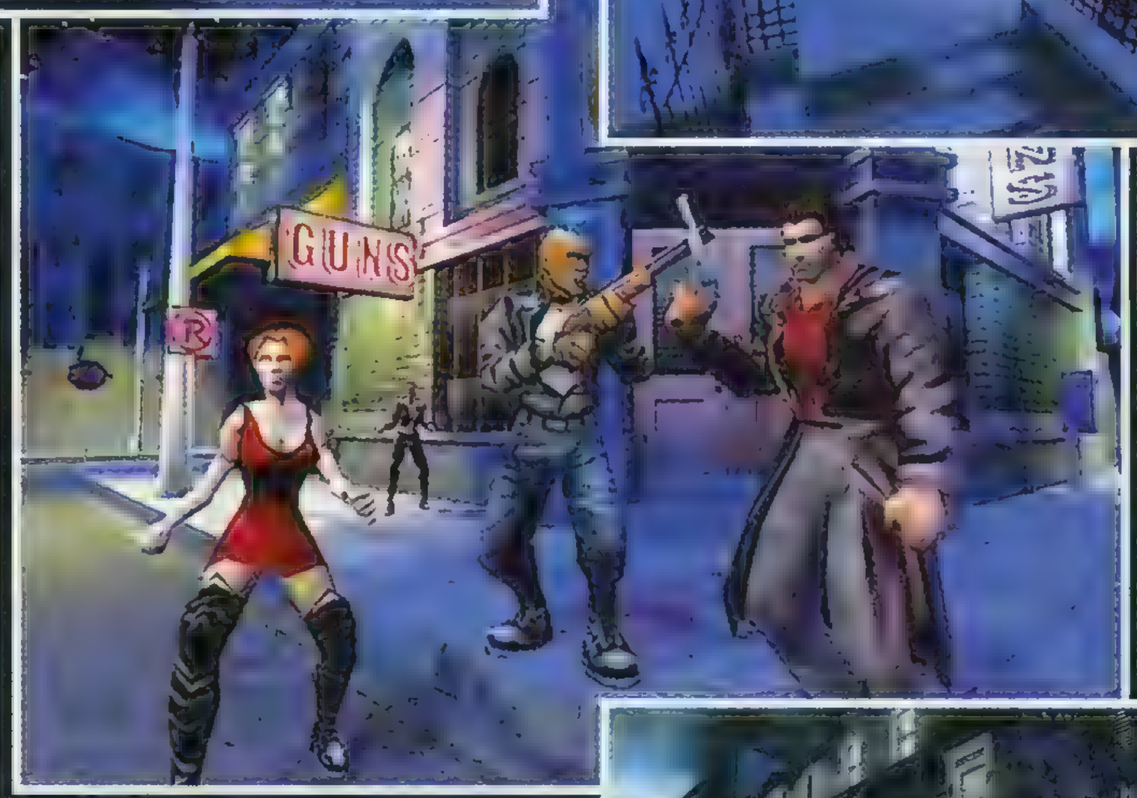
R.T.: W najbliższym czasie wydamy nową sieciową wersję ANARCHY ONLINE. To powinno być wielkim przebojem. Ja sam niewiele przy tym się udzielam – ot, od czasu do czasu napiszę jakąś historyjkę. Mam własne plany na przyszłość, ale teraz trochę za wcześnie, żeby cokolwiek zdradzać. Poczekajcie do końca roku 2002. Produkcja gier po prostu wymaga mnóstwa czasu.

NSS: Dziś pojawia się już niewiele przygodówek 2D. Czy uważacie, że to gatunek wymierający?

R.T.: „Wymierający" to nie jest właściwe słowo. Ten gatunek zmienia się już od kilku lat. Gry z interfejsem point – and – click i statycznym ujęciem kamery prawdopodobnie ustąpią miejsca światom 3D, w których gracze mają bezpośrednią kontrolę nad postacią i otoczeniem. Zaś z drugiej strony, niektóre gatunki zbliżają się do adventure. Na przykład RESIDENT EVIL to przygodówka, w której masz bezpośrednią kontrolę nad postacią i bronią. Albo taki HALF–LIFE – strzelanina z fabułą, postaciami i rebusami. Przygodówki to zatem nie tyle gatunek zagrożony, co ewoluujący i „zarażający" inne gatunki.

Już za kilka nocy WAMPIR spadnie na nas niczym atakujący swą ofiarę drapieżca. Skąd taki patetyczny ton w zapowiedzi komputerowego RPG? Po wielu rozmowach, przeprowadzonych zarówno z autorami gry, jak i z tymi szczęśliwcami, którzy mieli możliwość pograna w różne wersje demonstracyjne, dostałem wreszcie wersję beta VAMPIRE: THE MASQUERADE dla siebie. Dla siebie i tylko siebie, bo nie wydaje mi się, aby ktokolwiek był w stanie odebrać mi tę złotą płytkę o tak zabójczej zawartości. Istniejący w świadomości graczy VAMPIRE: TM – REDEMPTION jest już nareszcie na ukończeniu, a poniższy tekst ma za zadanie przypomnieć Wam o tym, dlaczego akurat ten program wart jest zainwestowania pieniążków zarówno w rzeczony produkt, jak i w kilka nowych części do komputera.





VAMPIRE zapowiada się jako prawdziwie klimatyczny festiwal krwi i niepokoju, jednakże aby móc rozkoszować się nim w całej jego krasie, potrzebny będzie naprawdę mocny sprzęt. Wprawdzie producenci gry – enigmatyczny NIHILISTIC SOFTWARE – podają jako dolną granicę sprzętową P233, 32 MB RAM i jakikolwiek akcelerator, iecz na takim sprzęcie gra nie prezentuje się szczególnie okazale. No pewnie – działa całkiem płynnie i nic się nie wiesza, jednakże w przypadku gry takiej jak THE REDEMPTION warto zainwestować w prawdziwie potężny komputer, aby móc docenić pracę, jaką włożyli w to dzieło ci wszyscy graficy, programiści, dźwiękowcy i sztab artystyczny. Moi kochani, oni naprawdę zasłużyli na to, aby ich docenić!

NA PRZESTRZENI DZIEJOW

Akcja VAMPIRE rozciągnięta została na przestrzeni 800 lat, podczas których poznamy historię „życia po śmierci" niejakiego Christofa Romualda, rycerza krzyżowego ze średniowiecznej Pragi. Historia rozpocznie się w mrokach wieków średnich, by zakończyć się wreszcie w roku 1999, na terenie takich miast, jak Nowy Jork czy Londyn. Jak chwalą się twórcy, bardzo dobrze udało im się oddać aspekt moralny przemiany Christofa w wampira. Artysta chwalący swe własne dzieło to największa zmora historii, jednakże w tym wypadku chodzi chyba o coś innego. Romuald, który na początku gry jest „li tylko" człowiekiem, a w dodatku wiernym sługą Boga, wraz z rozwojem akcji przemienia się coraz bardziej w Dziecko Nocy, co jest w pewien sposób sprzeczne ze służbą Najwyższemu. Poza tym zaczyna zdawać sobie sprawę, że przestaje być tym, czym był dotychczas, a staje się istotą o innej psychice i budowie wewnętrznej (zgodnie z wykładnią systemu fabularnego „Wampir" nieużywane organy u wampirów zanikają), której jedynym źródłem pożywienia staje się krew! Oczywiście, nie przez cały czas trwania „Maskarady" przyjdzie nam walczyć z moralnymi rozterkami Christofa. W pełnej wersji gry opowieść podzielona zostanie na 16 rozdziałów, z czego każdy opowiadać ma o innym etapie egzystencji Romualda.

Wprawdzie 800 lat to szmat czasu, jednakże grający nie będą mogli sobie pozwolić na zbyt dużą swobodę działania. Akcja VAMPIRE, choć obfitująca w subquesty, będzie dość liniowa i wszystkie podjęte podczas rozgrywki decyzje i tak doprowadzą nas do tego samego finału. Wydaje mi się, że ten element gry zostanie skutecznie zatuszowany długością gry. Zarówno informacje prasowe, jak i sesja z wersją beta programu wskazują na to, że szykuje się jedna z najdłuższych epopei komputerowych ostatniej pięciolatki. Ciekawym rozwiązaniem jest rozłożenie akcji gry na tak długi czas; podejrzewam, że całkiem zabawne będzie spotkanie jakiegoś znajomego z – powiedzmy – XVII-wiecznego Wiednia w – powiedzmy – Londynie pod koniec wieku XX. „Ja pana skądś znam...".

WAMPIR: MASKARADA

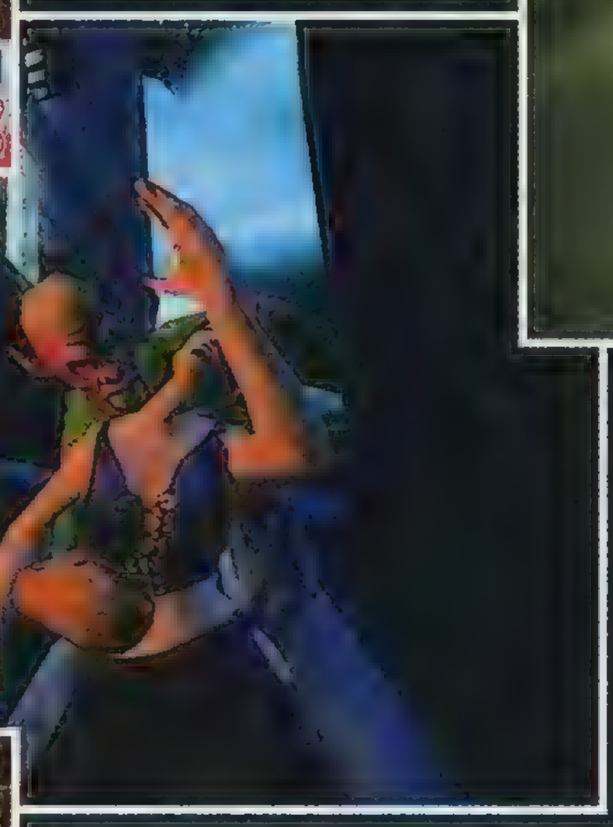
W:M – R jest komputerową adaptacją systemu fabularnego zatytułowanego „Wampir: Maskarada" – jest on dostępny także i w Polsce, a z moich informacji wynika, że cieszy się wielką popularnością. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w umieszczonej nieopodal ramce, autorstwa nieocenionego Huntera. Ponieważ gra komputerowa opiera się na pewnym systemie, musi respektować jego zasady i prawidła. Wydaje mi się, że „Wampir" – jako gra, w której narracja odgrywa bardzo istotną rolę – będzie pierwszą produkcją, której uda się w pełni oddać atmosferę swego pierwowzoru. Wszystkie zdarzenia komentowane są przez narratora (Mistrza Gry), zaś klimat VAMPIRE można porównać właśnie do wciągającej opowieści. Christof, w którego przyjdzie nam się wcielić, będzie członkiem klanu Brujah, co pociągnie za sobą pewne profity, ale także i zobowiązania. Droga rozwoju naszego bohatera będzie zatem odnosić się do pewnych kodeksowych przykazań Klanu (na przykład klan Brujah nie może zabijać

Na 5 minut przed premierą:

VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

Muszę się bardzo spieszyć z napisaniem tego tekstu, gdyż krwawe słońce chyli się już powoli ku zachodowi. Wiem, że gdy srebrna tarcza księżyca znów pojawi się na nieboskłonie, będzie już dla mnie za późno, oni nadejdą... O Boże, już czuję ich obecność...

osób, z których wysysa krew). Pełne zestawienie wampirzych klanów opublikujemy przy okazji recenzji gry, toteż póki co powie-



my jedynie, że podczas gry w THE MASQUERADE staniemy się uczestnikami bezwzględnej wojny, prowadzonej między ugru-

powaniami Nocnych Łowców. Mowa tu o Jeehadzie – kto jeszcze nie wie, jak okrutna jest to batalia, niech szybko zagłębi się w lekturze podręcznika do gry (skądinąd jest to bardzo elegancko wydana pozycja). W przetrwaniu tej wojny bardzo pomocne okażą się wszelkiego rodzaju środki perswazji. W średniowieczu będą to miecze i halabardy, w naszych czasach równie praktyczne okażą się strzelby i karabiny maszynowe. Oczywiście, w każdym wymiarze czasowym dostępne będą zarówno osinowe kołki, jak i woda święcona czy pochodnie – jak wiadomo, środki niezastąpione w walce z krwiopijcami. Ludzie z NIHILISTIC obiecują ponadto bardzo szerokie wykorzystane

gadżetów typowych dla naszych czasów – w ruch pójdą zarówno tłuczone butelki (tzw. tulipany), jak i występujące w kilku odmianach telefony komórkowe.

PUCHAR PEŁEN TRUCIZNY...

W THE REDEMPTION, jak w większości gier RPG, możemy stworzyć drużynę. Wraz z Romualdem będzie mogła polować jeszcze czwórka wampirów, zaś przełączanie pomiędzy poszczególnymi członkami drużyny ułatwi bardzo prosty w obsłudze interfejs. Tak na marginesie, system sterowania grą należy do najlepszych w swojej klasie. Na dobrą sprawę wszystkie komendy wydawane są za pomocą myszy, zaś dla najważniejszych czynności można skonfigurować skróty klawiszowe. Karta rozwoju postaci przywołuje na myśl bloczki z rubrykami, znane z gry fabularnej, toteż weterani systemu powinni poczuć się tu jak w domu. Ludzie z NIHILISTIC SOFTWARE zwracają jednak uwagę, że także osoby, które nie miały jeszcze z „Maskaradą" styczności nie będą miały problemów z wdrożeniem się w specyficzny klimat wampirzej wegetacji.

Wprawdzie jak dotąd lato nas nie rozpieszczało, ale jednak VAMPIRE może okazać się jednym z powodów, dla których nawet mimo szeregu nagranych imprez nie będziemy chcieli wychodzić z domu. Mam nadzieję, że pełna wersja programu nie zawiedzie rozjątrzonych oczekiwań graczy. Jeżeli jednak sprawdzi się ów ponury scenariusz, ulice mego miasta spłyną krwią...

Jeehad trwa!

Asmodeus von Dirt

Nihilistic Software/Activision

Gra **VAMPIRE: THE REDEMPTION** powstała w oparciu o system RPG „Wampir: Maskarada", który ukazał się u nas parę lat temu w polskim tłumaczeniu. „Wampir" bardzo szybko zyskał sobie olbrzymią popularność, najpierw w USA, potem również w Polsce, gdzie obok „Warhammera" jest chyba najlepiej sprzedającym się systemem. Właściwie nie jest to typowa gra fabularna, lecz system narracyjny (od ang. storytelling), w którym rzuty losowe kośćmi są sprawą drugorzędną wobec kreowanego podczas gry przez Narratora klimatu i maksymalnego wczucia się w postać przez graczy. „Wampir" urzekł wszystkich kultową wręcz wizją świata i niesamowicie skomplikowaną, pokręconą psychologią wampirów, w których wcielają się gracze podczas sesji. Ta gra naprawdę wciąga...

Dotychczas mogłem tylko mieć nadzieję, że ktoś wyda kolejną część serii, której ostatnim wypustem było AGE OF RIFLES. Miała być ona poświęcona wiekowi XVII i nazywać się bodajże PIKE & MUSKET. Czekam do dziś... I oto zupełnie niespodziewanie nadeszły wieści z królewskiego grodu Kraka, że tamtejsi fanatycy strategii we współpracy z twórcami filmu „Ogniem i Mieczem" robią grę częściowo opartą na wydarzeniach opisywanych w Sienkiewiczowskiej epopei. Notabene, pomiędzy kolejnymi scenariuszami będziemy mogli zobaczyć ponad 15 minut tego znakomitego filmu.

REZUNY I JAŚNIE OŚWIECENI

Natchnieniem dla twórców był przebój PANZER GENERAL 2. Tym razem jednak realia gry będą odnosiły się do okresu powstania buntownika kozackiego, niejakiego Chmielnickiego. Rok 1648 jest dla Polski rokiem najbardziej tragicznym. To właśnie wtedy, wraz ze śmiercią króla Władysława IV, straciliśmy nadzieję na państwo nowoczesne, państwo, które mogłoby dotrzymać kroku swym sąsiadom. Rozbiory pod koniec XVIII wieku były już tylko logiczną konsekwencją porażki reform królewskich. Śmierć Władysława IV była wydarzeniem tym tragiczniejszym, że na wschodnich kresach Rzeczypospolitej właśnie zaczęła się wojna domowa. Pobili się Kozacy i czerń, czyli chłopstwo ruskie, z ruską szlachtą i magnaterią (wszyscy byli mieszkańcami wschodnich województw Rzeczypospolitej).

SIEDŹ PRZY SIECI

Te właśnie wydarzenia stanowią kanwę powieści Henryka Sienkiewicza, filmu Jerzego Hoffmana i gry pod tytułem OGNIEM I MIECZEM. Jej budowa będzie typowa dla turowej strategii. Gracz będzie mógł zagrać w kampanię po polskiej stronie, obiema stronami w jedną z wchodzących w skład kampanii bitew, a także poswawolić z kolegami przy grze sieciowej (sieć lokalna oraz Internet). W celu wzbogacenia walki w tym ostatnim wypadku dodano jeszcze w grze trzecią stronę, wyodrębniając – słusznie i jakże właściwie z historycznego punktu widzenia – Tatarów. Nie jest jeszcze do końca jasne, czy w grze będzie edytor, ale jak zapewniają jej producenci, taka możliwość jest poważnie rozważana. Gracz budowałby sobie własne, dowolne bitwy, opierając się na mapach dostępnych w kampanii.

GORZAŁKĄ PARUJĄCE CZUBY

Składająca się z 10 bitew kampania będzie pozwalała graczowi na rozbudowę armii, ale dopiero po wkroczeniu do walki Jeremiego Wiśniowieckiego, który jest głównym bohaterem gry. W tym kontekście dwie pierwsze bitwy właściwie będą przeznaczone jedynie na rozgrzanie mózgów, a poziom ich trudności i skalę ogarnie nawet początkujący w fachu generalskim. Pomiędzy bitwami, oprócz poznawania wątków fabularnych przeplatanych fragmentami filmu, gracz będzie mógł uzupełniać straty (ale tylko w oddziałach, bo bohaterowie nie będą tak łatwo ginąć) i dokupować nowe jednostki.

Jednostek ma być około 30 rodzajów. Po polskiej stronie przede wszystkim husaria – bardzo droga i możliwa do kupienia tylko przed niektórymi bitwami, ale za to niesamowicie skuteczna. Jej działania będą wspomagać m.in. dragoni oraz jazda lekka i pancerna. Nie może oczywiście zabraknąć piechoty narodowej (węgierskiej) czy też autoramentu cudzoziemskiego (niemiecka, szkocka). Po drugiej stronie do dyspozycji gracza staną wszelkiego rodzaju kozacy (konni, piesi ze spisami czy piesi z rusznicami), Tatarzy, a także przybyli jako wsparcie – janczarzy i spahisi (czyli ciężka jazda turecka).

DYMIĄCE PUSZKI ARTYLERII

Całą tę żołnierską ciżbę uzupełniają działa i organki, czyli prototyp karabinu maszynowego z XVII wieku. Należy podkreślić, że cały czas trwają prace nad doskonaleniem parametrów każdego typu jednostki. Na przykład piechota niemiecka będzie świetnie strzelać i wspaniale się bronić, ale w ataku będzie nieco gorsza, zaś przewyższy ją w tym piechota szkocka. Natomiast uderzenia husarii będą naprawdę miażdżące, czego specjalnie chyba nie trzeba podkreślać. Lekka jazda przyda się do rozpoznania, bo choć w walce ponosi przerażające straty, ale szybkość i spostrzegawczość jeźdźców wynagrodzą to w dwójnasób. Mimo, że w grze nie ma klasycznego FOG OF WAR, to zastosowano – stające się już zresztą powoli standardem – rozwiązanie, że widać tylko to, co widzą jednostki.

STĘPEM PO STEPIE

Gracz, jak w klasycznej turówce, przesuwa poszczególne oddziały, a gdy zetkną się one z wrogiem, może go zaatakować w walce wręcz lub ostrzelać z odległości (o ile oczywiście dysponuje bronią palną).

W OGNIEM I MIECZEM postawiono na wygodne sterowanie jednostkami. Po zaznaczeniu przez gracza oddziału pokazuje się zasięg ruchu. Po wyznaczeniu punktu docelowego można pozostawić oddział samemu sobie i wybrać drugi, by wydać mu rozkazy. Oba będą się przesuwały w tym samym czasie bez zbędnej zwłoki. Rzadkie to i cenne w grach strategicznych.

Jeszcze wygodniejsze będzie zaznaczenie wielu oddziałów i wskazywanie im celu. Autorzy gry zapewniają, że taka formacja zachowa ustawienie, a po wskazaniu jednego wroga będzie go atakowała wspólnie, a nie pojedynczo. Dużo wysiłku włożono w takie ustawienie gry komputera, by jego ruchy i walka

Na 5 minut przed premierą: OGNIEM I MIECZEM

Dotychczas nie mogłem powiedzieć dobrego słowa o polskich grach strategicznych. Ich poziom techniczny był taki, jak jakość dźwięku w polskich filmach – bardziej słychać kroki niż głos bohatera. A jak będzie w najnowszej strategii z Krakowa?

trwały jak najkrócej i nie zamęczały gracza koniecznością oglądania zajmujących wiele minut przemieszczeń się kilkudziesięciu ludzików.

PANCERNI NA DESZCZU

Wracając do rozważań czysto militarnych, należy wskazać na fakt, że by grywalność była jeszcze lepsza, w grze uwzględniono wpływ pogody na walkę! Gdy spadnie deszczyk, grząski teren zabierze poszczególnym rodzajom jednostek wiele przewag. Husaria w błotku splącze nóżki, a artyleria i strzelcy stracą nieco na skuteczności ogniowej (zachlapane lonty). Na szczęście oddziały nie są pozostawione na polu walki same sobie. Różne ich słabości lub wpływy atmosferyczne potrafią zniwelować w bitwach licznie występujący tu dowódcy, którzy różnią się między sobą wskaźnikami – taki Skrzetuski potrafi wycisnąć dodatkową energię z ciężkiej jazdy, a Wurcel – z artylerii. Odpowiednie przydzielenie dowodzących będzie miało decydujące znaczenie, a przy tym nie będziemy musieli obawiać się przesadnie o życie większości z nich. Wszak zawsze wierny żołnierz mógł w ostatniej chwili wynieść rannego dowódcę z pola walki.

KRZEMOWE RUMAKI

OGNIEM I MIECZEM ma być nie tylko klasyczną turówką. To nie jest proste powielenie sprawdzonych, zachodnich wzorców. Jak widać powyżej, schemat PG2 posłużył tylko za osnowę gry. Na szczęście polscy autorzy poszli dalej – konstrukcję gry i zależności militarne postarali się odtworzyć z maksymalnie możliwym w tego typu grach realizmem, starając się przy tym nie zagubić lekkości i zabawy. Ze względu na trzy rodzaje trudności gra będzie dostępna dla odbiorcy w każdym wieku. Również wymagania sprzętowe (po wyłączeniu kilku opcji) będą zadowalały nawet posiadaczy zwykłych „pentiawek".

Ale lepiej jednak mieć chociaż Celerona, ponieważ oprawa graficzna warta jest wyciśnięcia wszelkich mocy z komputera. Tak pięknie galopujących koni jeszcze w grach strategicznych nie widziałem. Figurki żołnierzyków są bardzo starannie i plastycznie zrobione (te kozackie czuby!). W trakcie walki i ruchu animacje są bez zarzutu, a wygląd ogni i wybuchów zwala z nóg (czyżby wycięli kawałki z filmu i wkleili do gry?). Także plansza i jej zabudowa są bez zarzutu, przy czym zarówno budynki, jak i ich jakość czy dokładnie opracowane szczegóły powodują, że zapominamy o zabijaniu przeciwników.

BAROKOWA MORDA

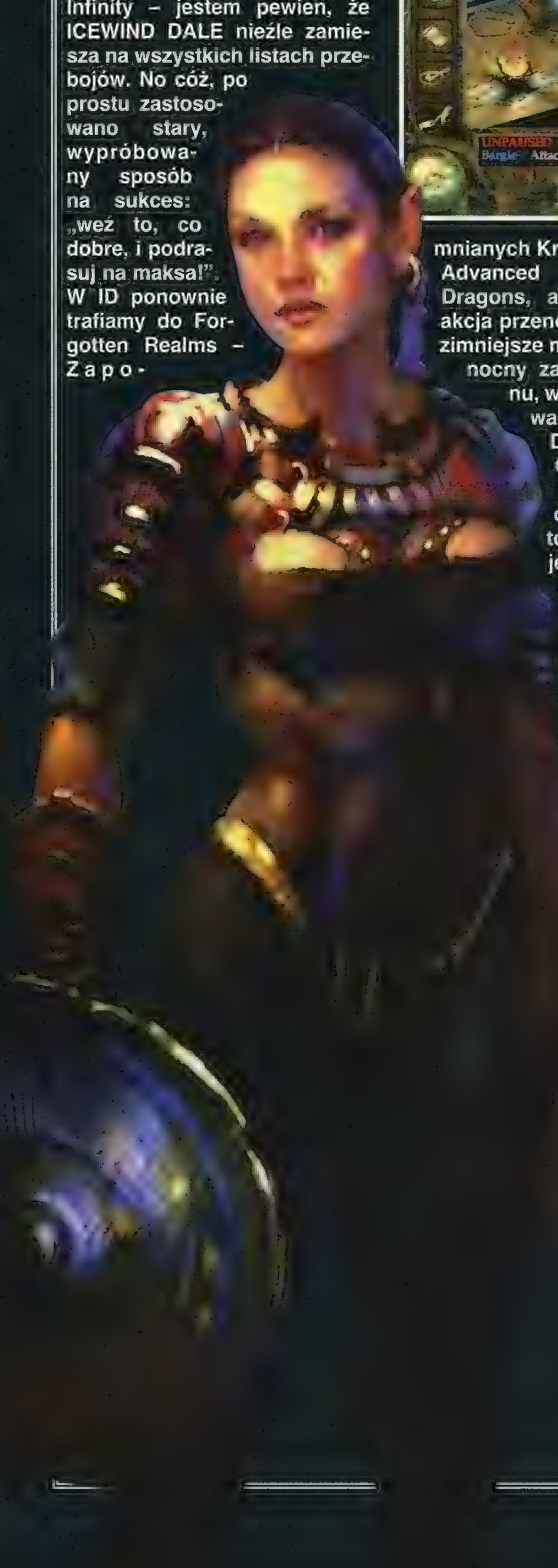
Konsekwencją bardzo wysokiego poziomu artystycznego jest totalny atak wizualny całości oprawy interfejsu na gracza. Wszelkie menu, ramki, podkłady są utrzymane w stylu epoki. I żaden z elementów nie powoduje najmniejszego dysonansu – np. główne menu to mapka Rzeczypospolitej, utrzymana w manierze XVII wiecznej – z jej pastelowymi kolorami i postaciami wokół mapy. By do końca rozsmakować nas w szlacheckiej Polsce i czasach jej współczesnych (co procentuje większym wczuciem się grającego w epokę), w ostatecznej wersji gry zamieszczony zostanie bogaty leksykon, w którym obok bohaterów z filmu i książki przedstawione zostaną szczegółowe opisy jednostek bojowych oraz broni z epoki.

DUMKA CZEKAJĄCEGO

OGNIEM I MIECZEM ma być skończone w październiku, dlatego byśmy mogli nacieszyć nasze oczy tym estetycznym growym przeżyciem, przyjdzie czekać, niestety, aż do jesieni. Opisywana epoka jest tak rzadko wykorzystywana w grach, że zapewne nawet drobne błędy czy nieścisłości, które ewentualnie mogą się pojawić, zostaną wybaczone. A jeżeli wszystko pójdzie tak, jak zostało zaplanowane, będzie to polski strategiczny przebój jesieni. Pozostaje się modlić, by nic się twórcom nie przydarzyło ani głupiego nie wpadło do głowy. Tak trzymać.

Berger

Unknown Dualists/Zodiak
Jerzy Hoffman Film Production



Wszyscy pamiętamy, jakim przebojem był niedawno BALDUR'S GATE. I to nie tylko na świecie, ale też na naszym skromnym rynku. Jego producent, Black Isle Studios, szybko wyczuł żyłę złota i... poszedł za ciosem, przygotowując kolejny przebój, czyli PLANESCAPE: TORMENT. Pod koniec roku na naszych kompach zawita BG 2, a tymczasem za jakiś czas w rankingach rozgości się kolejna gierka oparta na słynnym enginie Infinity – jestem pewien, że ICEWIND DALE nieźle zamiesza na wszystkich listach przebojów. No cóż, po prostu zastosowano stary, wypróbowany sposób na sukces: „weź to, co dobre, i podrasuj na maksa!". W ID ponownie trafiamy do Forgotten Realms – Zapomnianych Krain – ze świata Advanced Dungeons & Dragons, ale tym razem akcja przenosi się w nieco zimniejsze miejsca, na północny zachód od rejonu, w którym operowaliśmy w BALDUR'S GATE. Generalnie rzecz biorąc, cała ta okolica to niezbyt przyjemna kraina zimna – skuta lodem i „głaskana" mroźnymi wichrami. Ponieważ, jak wiadomo, w ekstremalnych warunkach dobrze czują się tylko twardziele (a bohaterowie grzeją się przy kominkach z gąsiorkiem gorzałki pod ręką), spotkamy tu naprawdę mocne bestie. Nie zdziw się więc, jeśli natkniesz się na przeróżne odmiany trolli, cyklopy, żywiołaki lub lodowe giganty, które są tak wielkie, że mogłyby Cię nakryć kapeluszem. W grze duży nacisk położono właśnie na wielkość potworów – będą one naprawdę spore, masz się ich BAĆ, a nie oceniać chłodnym okiem starego wyjadacza („TO ma być troll?! Dobra, skasuję go w dwie rundy!"). Podobno autorzy przemyśliwali po cichu o umieszczeniu w grze smoka, ale wymagałoby to poważnej przebudowy całego engine'u, dlatego dano sobie spokój. Generalnie rzecz biorąc, w ID łazimy głównie po podziemiach, jak ma to miejsce w większości klasycznych erpegów – odwiedzimy wiele różnorodnych lokacji, takich jak jaskinie jaszczuroludzi, ruiny elfich siedzib czy starożytna osada krasnoludów. Na zamarzniętych pustkowiach szybkie uzupełnianie zapasów może stanowić pewien problem, dlatego często spotkamy wędrownych handlarzy lub samotne, odosobnione faktorie. W grze przygotowano tyle atrakcji, że na przejście całej fabuły średnio zaawansowany gracz będzie potrzebował ok. 40–60 godzin. Co ciekawe, monstra wykazują pewną nową cechę: w BG przechodząc pomiędzy lokacjami mogliśmy uwolnić się od szczególnie natarczywych potworów, ale tu jest to niemożliwe – bestie podążają za nami krok w krok przez cały obszar gry (to trochę tak jak w USA – policja międzystanowa może gonić pirata drogowego przez calutki kraj – przyp. red.), dlatego stara sztuczka ze zmianą mapy, gdy robi się gorąco, w ID nie przyda się na wiele. Siła broni i moc czarów mają być bardziej zrównoważone, a co więcej, potwory mają otrzymać znaczniki zdrowia, dzięki czemu szybko zorientujemy się, czy walka z danym kolesiem jest dla nas... „przeżywalna". Generalnie rzecz biorąc, panowie z Black Isle Studios postarali się, byśmy się zbytnio nie nudzili. „Cały czas pamiętaliśmy o tym, aby gracz był non stop czymś zajęty" – stwierdza Darren Monahan, jeden ze współproducentów gry. „Nie mogliśmy dopuścić, by gracz poczuł się rozczarowany, dlatego tu wciąż się coś dzieje". Chociaż ID to klasyczny hack–and–slash w starym, dobrym „podziemnym" stylu (chociaż jednak EYE OF BEHOLDER to nie jest – przyp.

KRÓTKA HISTORIA GIER FABULARNYCH NA PC

Zarówno ICEWIND DALE, jak i BALDUR'S GATE czy PLANESCAPE: TORMENT to gry, których akcja odnosi się do świata AD&D, najstarszego i bodajże najpopularniejszego systemu fabularnego. Twórcy tego systemu przyjęli tyleż prostą, co genialną zasadę: stworzyć uniwersalny model rozgrywki, który będzie obudowany wieloma różnymi światami. Dzięki temu w AD&D mogli znaleźć coś dla siebie zarówno miłośnicy horroru (Ravenloft), jak i Opowieści Z Tysiąca I Jednej Nocy (Al–Quadim) czy klasycznej fantasy (Greyhawk, Forgotten Realms), a nawet... podróżowania żaglowcami w kosmosie (Spelljamer) i przeróżnych niesamowitości (Planescape). Od samego początku istnienia gier komputerowych AD&D było obecne także w kompach. Starsi fani na pewno pamiętają nieśmiertelną serię EYE OF BEHOLDER, ale powstało jeszcze co najmniej kilkanaście innych gier, których akcja nawiązuje do AD&D. W połowie lat 90. wydawca tej serii fabularnej przeżywał poważne kłopoty finansowe (co wiązało się m.in. z nagłą eksplozją popularności wszelakich gier karcianych i wzrostem zainteresowania tzw. grami narracyjnymi), ale udało mu się utrzymać na powierzchni. Co więcej, niesamowita popularność BALDUR'S GATE i jego następców pozwala mieć nadzieję, że Forgotten Realms przetrwa – jeśli nie na stronach książek, to przynajmniej na naszych twardzielach...

Na 5 minut przed premierą:

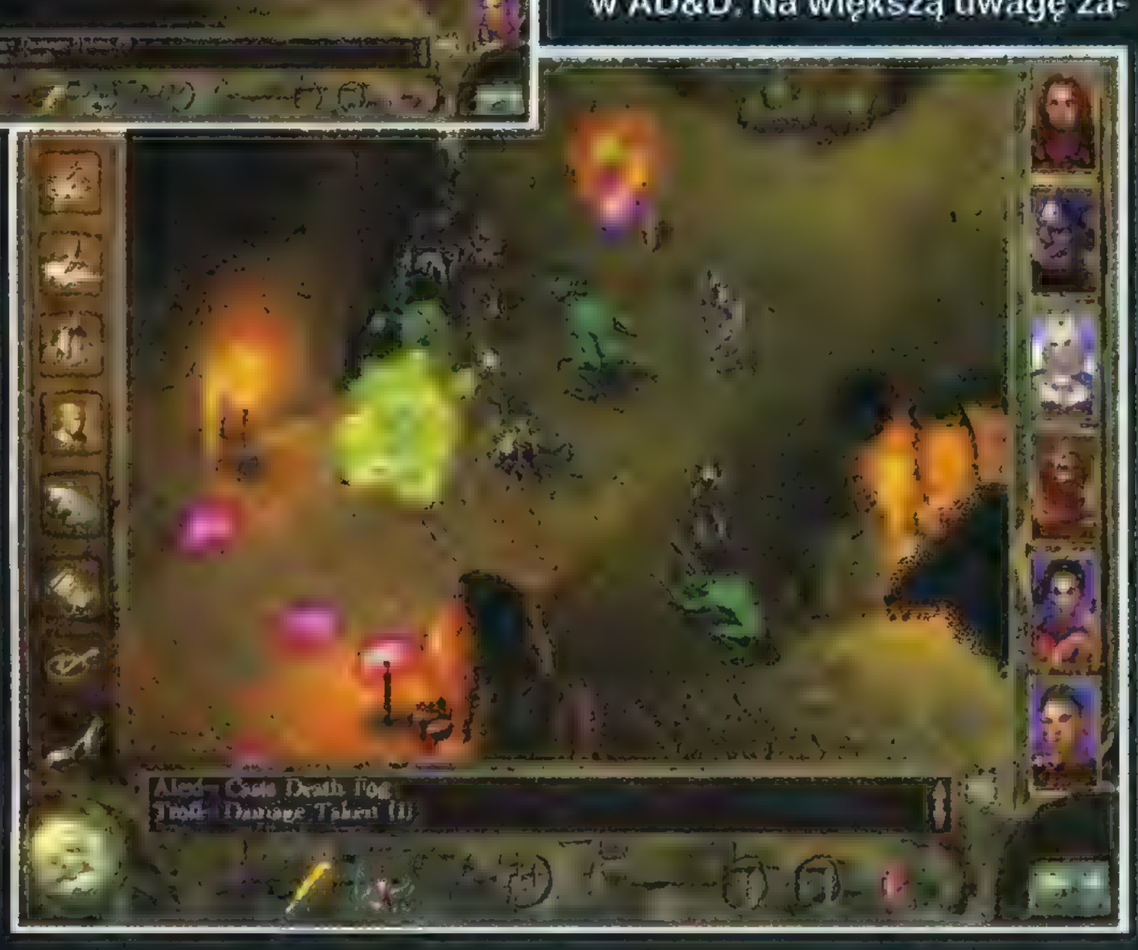
ICEWIND DALE

Są gry, które stają się legendą, nim jeszcze w ogóle powstaną. Tak właśnie stało się z DIABLO 2, podobnie zapowiada się kolejny WARCRAFT. Czy ICEWIND DALE pójdzie w ślady swego starszego brata – BALDUR'S GATE? Chyba jest na najlepszej drodze...

red.), gracze o strategicznym zacięciu nie powinni czuć się pokrzywdzeni, gdyż mamy tu możliwość dowodzenia starciem w mikroskali: w każdej chwili możesz zatrzymać akcję i wydać bohaterom nowe rozkazy – rozwiązanie to znamy już z BG.

A skoro jesteśmy przy bohaterach, warto wiedzieć, że tym razem postawiono na zgodną współpracę wszystkich członków drużyny. Akcja nie skupia się więc na głównym bohaterze, jak miało to miejsce w... (tu wstaw nazwę wiadomej gry). Oczywiście, w trakcie rozgrywki natkniemy się na bohaterów niezależnych, których będzie można dołączyć do składu, ale tu BN nie są kluczem do sukcesu – grę można ukończyć w składzie wygenerowanym na starcie. Poziom doświadczenia, na który mogą awansować bohaterowie, jest nieco wyższy niż w BG – zależnie od swojej profesji awanturnik ma szansę osiągnąć poziomy od 14. do 16. (można natrzaskać ponad 1 800 000 punktów). Dzięki takiemu rozwiązaniu zarówno kapłani, jak i magowie mają dostęp do najpotężniejszych czarów, jakie przewidziano w AD&D. Na większą uwagę zasługuje także rozgrywka sieciowa, gdyż w trybie multiplayer każdy z sześciu graczy steruje własną postacią. W dodatku skarby znajdowane przy co ważniejszych monstrach mają być generowane losowo, więc nie zdziw się, jeśli po zatłuczeniu danego potwora raz dostaniesz miecz +1, a kiedy indziej np. młot +2!

Generalnie rzecz biorąc, ICEWIND DALE będzie solidną przekąską przed nadciągającym BALDUR'S GATE 2. Jeśli wynudziliście się przy PLANESCAPE (dużo łażenia, mało walki), to ID będzie dla Was prawdziwym odpoczynkiem – jest tu dużo walki i dużo szwendania się po różnych zakazanych miejscach! Fani systemu AD&D również powinni być usatysfakcjonowani, gdyż jest to chyba pierwsza gra, która tak wiernie oddaje klimat „prawdziwego" RPG. W całości spolszczona gra zostanie wydana przez CD Projekt we wrześniu tego roku.



Yossa

Interplay

północne obszary naszego globu tundry i tajgi, a wyposażenie i przedmioty występujące w grze (wygląd broni, ubrań, a nawet budynków) przygotowano opierając się na opracowaniach autentycznych, muzealnych eksponatów

Wzamierzchłych, dawno zapomnianych dziś czasach starożytni bogowie stworzyli wiele olśniewających skarbów, a na ich straży pozostawili ogromnego smoka, który otrzymał za zadanie pilnowanie wszystkich owych wspaniałości. Kontrolę nad tym potężnym gadem można sprawować za pomocą obdarzonego niezwykłą mocą Amuletu. Pech jednak chciał, że ów potężny artefakt już u zarania dziejów podzielono na trzy części, a każda z nich znajduje się obecnie w innej okolicy. Głównym zadaniem gracza w KONUNG: LEGEND OF THE NORTH jest – jak łatwo można się domyśleć z tego, co napisałem dotychczas – złożenie owego Amuletu w całość i wyzwolenie drzemiących w nim od stuleci mocy. No cóż, takich fabuł znamy już setki, być może jednak autorzy z mało znanej rosyjskiej grupy 1 C Company zdołają nas czymś zaskoczyć? Moim zdaniem KONUNG: LEGEND OF THE NORTH ma na to spore szanse, a to dzięki dosyć oryginalnemu potraktowaniu tematu. K:LOFTN to zręczny miks erpega z RTS-em, a całość doprawiono dla lepszego smaku elementami akcji. Wzmiankowana fabuła rozgrywa się w realiach wczesnośredniowiecznej Skandynawii, ale w świecie tej gry znajdziemy nie tylko dzikie plemiona słowiańskich (?) myśliwych, handlowe faktorie bizantyjskich kupców czy nieustraszonych wikingów, ale też standardowe dla światów fantasy mityczne bestie, potężne artefakty i pradawne czary. Gracz może wcielić się w bohatera jednej z czterech klas, a są to Wódz (może przyłączać do swej drużyny inne postacie), Wojownik (wiadomo, co taki może, jak się postara), Myśliwy (wspaniale włada bronią myśliwską, czyli w tym wypadku – łukiem) i Handlarz (uzyskuje lepsze ceny w sklepach). Ten podział na poszczególne odmiany naszych bohaterów jest zresztą dość mocno umowny, gdyż za otrzymywane podczas rozgrywki punkty doświadczenia można podwyższać cechy swych postaci i tym samym niwelować różnice między poszczególnymi klasami. W trakcie przygotowywania KONUNG: LEGEND OF THE NORTH staff autorski podszedł do problemu z dużą pieczołowitością – wszystkie lokacje opracowano na podstawie zdjęć zarastającej z przedstawianej epoki. W bestiariuszu musiano już jednak pójść na pewien kompromis: jako że gra skierowana jest do odbiorców z całego świata, znajdziemy tu występujące obok siebie zarówno wywodzące się z tradycji skandynawskiej smoki, jak i greckie centaury czy stwory czysto słowiańskie. Na pierwszy rzut oka KONUNG: LEGEND OF THE NORTH mocno przypomina młodszego kuzyna DIABLO – plansza przedstawiona jest w rzucie izometrycznym, zaś wygląd bohaterów zmienia się zależnie od używanego przez nich ekwipunku – ale miłośnicy strategii także znajdą tu coś dla siebie. Można tu np. rozbudowywać swój stan posiadania, stawiać nowe konstrukcje i w ogóle zarządzać militarnym oraz ekonomicznym rozwojem całej osady (na przykład w jednej z misji trzeba znaleźć odpowiednio biegłego w swym fachu cieślę, który zbu-

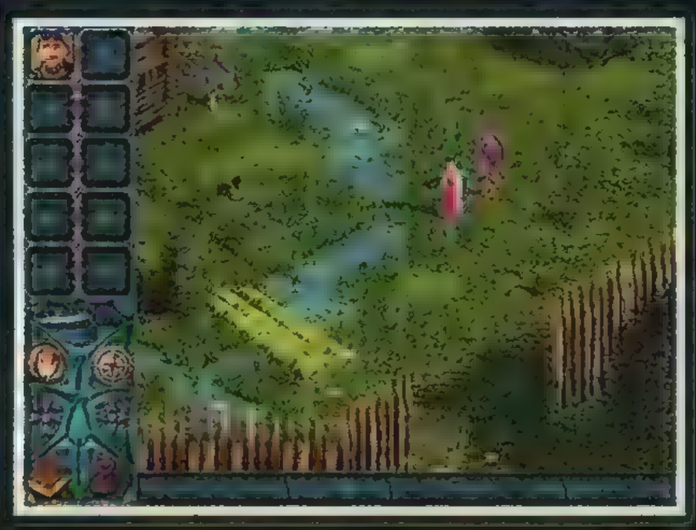
We wczesnym średniowieczu wikingowie byli prawdziwym postrachem Europy, o ich krwawych wyczynach krążyły legendy, a matki straszyły dzieci: „Jak nie zjesz kaszki, to przyjdzie wiking i...". Skandynawscy wojownicy – uzbrojeni w topory, miecze i duże, okrągłe tarcze – na swych lekkich, szybkich łodziach docierali z biegiem rzek aż do Morza Śródziemnego. Szybko okazało się, że nie tylko świetnie walczą, ale także wspaniale handlują, są doświadczonymi obieżyświatami i marynarzami. I nie dajcie sobie wmówić, że to Kolumb odkrył Amerykę – gdy u nas Chrobry bratał się z cesarzem Ottonem, wikingowie odbijali już pierwsze flaszki wina pod amerykańskim niebem...

Skandynawskie mity i legendy są tak bogate i ciekawe, że stały się już tematem niejednej książki czy gry. Chyba najsłynniejszym takim dziełem z czasów nam współczesnych jest trylogia J.R.R. Tolkiena. W niemal każdej grze fantasy znajdziemy smoki, trolle czy gobliny, lecz mało kto zdaje sobie sprawę, że stwory te pochodzą z książek tego właśnie autora, a ten z kolei swoje pomysły czerpał (przynajmniej częściowo) ze starożytnych skandynawskich sag, mitów, baśni i opowieści...

Na 5 minut przed premierą: KONUNG LEGEND OF THE NORTH

Ostatnimi czasy największą karierę robią mieszańce. Po prostu tak jest wszystkim wygodniej: producent opchnie swój produkt większej liczbie graczy, a ci zawsze chętnie kupią coś nowego. Era czystych, „klasycznych" gatunków powoli odchodzi w niebyt.

duje nam most nad rzeką – dzięki temu będziemy mogli eksplorować kolejne lokacje). Twórcy gry chwalą się, że SI ich gry bazuje na algorytmach opracowanych przez radzieckich specjalistów



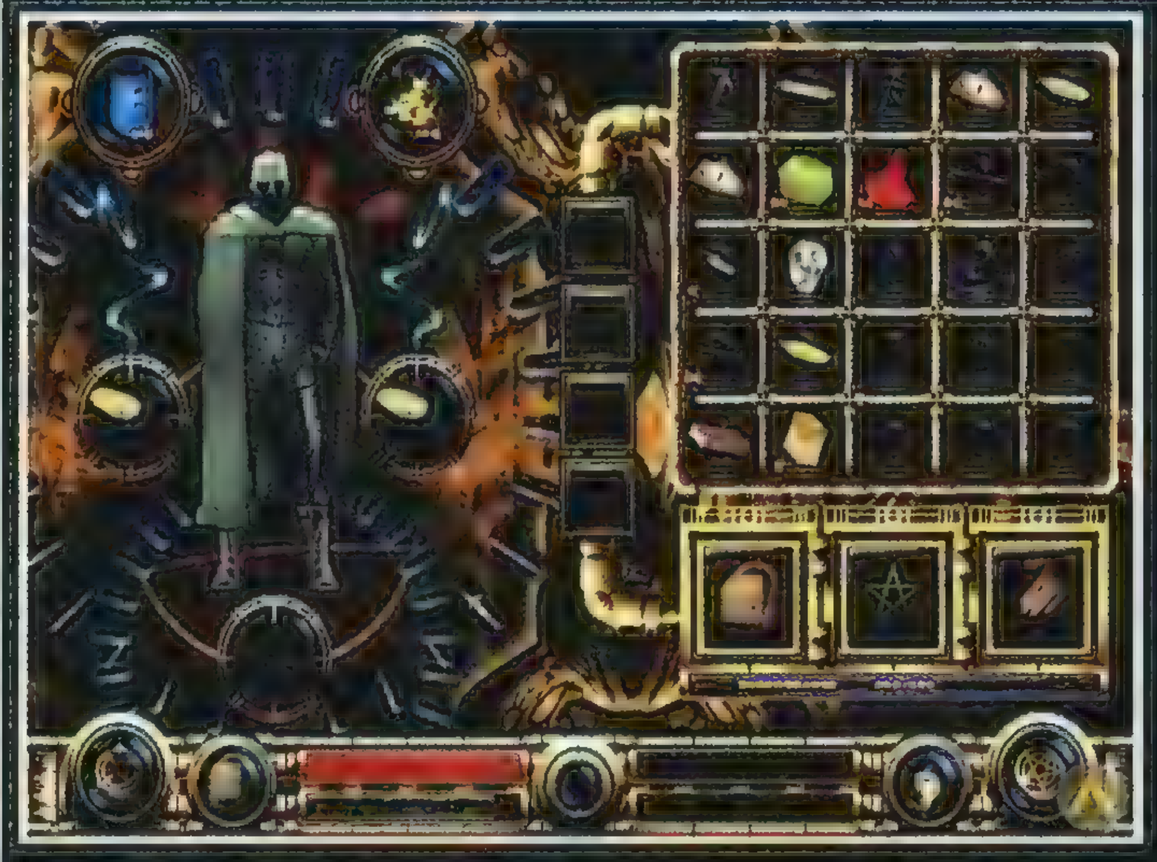
wojskowych, ale – szczerze mówiąc – chyba nie zastosowano ich w tej beta wersji, którą miałem okazję testować. Oto np. nasz bohater przechodzi przez teren zajmowany przez gigantyczne mrówy. Krwiożercze potwory gonią go przez jakiś czas, po czym... jak na komendę zawracają sobie na „pozycje wyjściowe". Być może były to stwory broniące tylko i wyłącznie określonego terytorium, ale tym

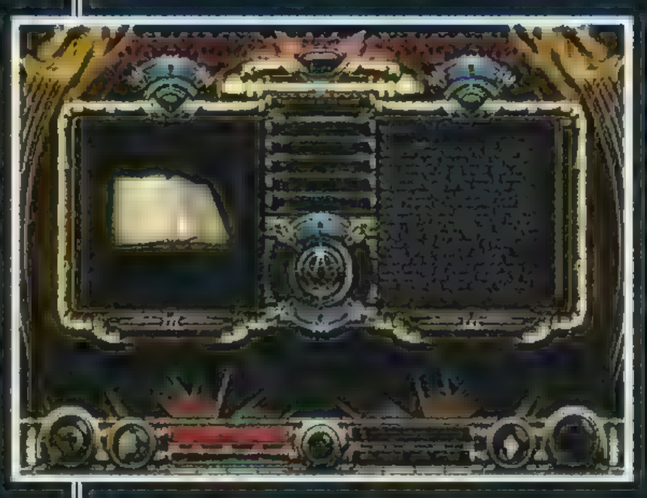
gorzej dla nich, bo np. bez problemu zdobyłem cenny topór leżący za szeregiem mrówek, bezpiecznie obchodząc je od tyłu. Jest to jedno z poważniejszych niedopatrzeń KONUNG: LEGEND OF THE NORTH. Problemy może również sprawiać interfejs, moim zdaniem wymagający kilku niewielkich poprawek. Pewne zastrzeżenia można mieć także do poruszania się postaci. Ciągle przypomina mi się to nieszczęsne DIABLO (swoją drogą, ciekawe, ile jeszcze lat autorzy recenzji będą odwoływać się w swoich tekstach do tej gry...), gdzie nasz bohater łaził wyprostowany jak na paradzie – nie inaczej jest i tutaj. W dodatku sterowanie drużyną jest dosyć nietypowe – nie kierujemy każdym bohaterem z osobna ani nie ustawiamy wszystkich w szyku (jak miało to miejsce np. w sławnym BALDUR'S GATE) – tutaj drużyna po prostu łazi w ślad za bohaterem, którego aktualnie wybrałeś. No cóż, jest to może i innowacyjne, ale niepraktyczne. Jeśli penetrujesz lokację Wodzem, to zanim nadciągną Wojownicy, którzy zapewnią mu ochronę i wsparcie w walce, Twój bohater dawno już gryzie glebę. Mimo tych wszystkich zastrzeżeń gra w KONUNG: LEGEND OF THE NORTH może być całkiem atrakcyjna, jako że autorzy zapowiadają m.in. możliwość dołączania do drużyny potworów, samodzielnego tworzenia mikstur i nowych rodzajów przedmiotów oraz niezależny od poczynań graczy rozwój świata gry (Bohaterowie Niezależni mają samodzielnie handlować przedmiotami, rozwijać swoje umiejętności, budować wioski itp.). W trakcie zabawy mamy do zrealizowania ponad sześćdziesiąt odrębnych zadań (questów), kilkadziesiąt typów potworów do zatłuczenia i ponad sto rodzajów przedmiotów do wygarnięcia – nie zapomnijcie też o tych dwustu kolesiach, z którymi można będzie sobie co nieco pogadać (ścieżka dialogowa KONUNG: LEGEND OF THE NORTH składa się łącznie z 50 000 słów)!

Generalnie rzecz biorąc, ta gierka zapowiada się całkiem nieźle i warto na nią poczekać (ukaże się w trzecim kwartale br.), gdyż może to być całkiem przyjemny deser po D2 (pisząc te słowa w połowie maja, mam cichą nadzieję, że drugi „diabeł" usadowił się już w Waszych kompach, czego i sobie życzę...).

Slash'n'roll

1C Company





SOULBRINGER to jeden z wielu programów role-play, które obecnie są w przygotowaniu i tylko dni dzielą nas od ich premiery. Prawdopodobnie niedobrze się stało, że ta gra ukaże się w tym samym czasie co DIABLO 2. Trudno bowiem fodeczce konkurować z transatlantykiem, a czy chcemy tego czy nie w najbliższym czasie każdy program będzie porównywany do DIABLO 2. I prawdopodobnie żaden nie zyska nawet procenta tego rozgłosu, co produkt Blizzarda.

LEGENDA

Akcja SOULBRINGERA rozgrywa się w świecie zwanym Rathenna, świecie zamieszkanym przez potężnych bohaterów, świecie, przez który przetoczyły się wielkie magiczne konflikty. Największym bohaterem w tej okolicy był ongiś Berek Silvermane – człowiek, który jako pierwszy stawił czoło złu i pokonał postać nazywaną Dark Warlock. Berek zjednoczył Rathennę i przemienił ją w oazę spokoju oraz dobrobytu. Wraz z pięcioma innymi, równymi sobie bohaterami założył legendarną Ligę Sześciu, będącą czymś na kształt znanego z naszego świata stowarzyszenia rycerzy Okrągłego Stołu. Jednak dni chwały przeminęły w chwili, kiedy owi bohaterowie zapragnęli zbadać granice swego magicznego kunsztu. Przez przypadek wezwali demony z innego świata – potwory bardzo potężne i groźne. Zjawiwszy się na tym świecie, bez trudu opanowały one ciała naszych bohaterów. Najpotężniejszy demon – Skorn – zawładnął nie kim innym jak Berekiem Silvermanem.

Drugim z najpotężniejszych bohaterów Rathenny był Harbinger. Korzystając z pomocy zbuntowanych przeciw Skornowi czarnoksiężników, zdołał on pokonać przywódcę demonów. Ale kiedy już odniósł zwycięstwo, słuch po nim zaginął. Od tego czasu dla Rathenny nastały ciężkie czasy: miasta popadały w ruinę, całe kraje były pustoszone przez epidemie, ludność żyła w strachu przed okrutnymi bandytami, pojawiły się hordy nadprzyrodzonych istot, takich jak wampiry czy wypełzające z grobów martwiaki. W takim właśnie świecie pojawia się Twój bohater – młody, niedoświadczony podróżnik, który po śmierci ojca udaje się do swego wuja-dziwaka, aby szukać u niego schronienia i opieki. Tam właśnie – w mieście Madrigal – rozpoczyna się historia, którą będziesz mógł opowiedzieć.

RPG

SOULBRINGER należy do gier, które nie traktują elementów role-play zbyt poważnie. Bohater jest charakteryzowany za pomocą kilku podstawowych cech, zdobywa punkty doświadczenia i nowe poziomy doświadczenia, a uzyskane w ten sposób punkty bonusowe gracz może rozdzielić wedle własnej woli. Jednak nie ma tu mowy o takiej liczbie specjalnych zdolności i umiejętności, jaką znamy z bardzo rozbudowanych gier, np. MIGHT&MAGIC. Nie można jednak powiedzieć, że elementy role-play zostały potraktowane tu po macoszemu. Najważniejszy jest fakt, że bohater w miarę zdobywania doświadczenia zwiększa swoje umiejętności bitewne, ucząc się tak zwanych combosów (podobnie jak ma to miejsce w REVENANCIE).

WALKA

Walka stanowi niezwykle ważny element każdego RPG. Tu mamy wa bardzo duża odpowiedzialność za jej powodzenie. Bowiem to gracz decyduje o tym, jak będzie zachowywać się jego postać i wybiera najbardziej przydatne dla niej zestawy ciosów. Każdej broni (miecz, włócznia, kij itp.) autorzy przyporządkowali charakterystyczne zestawy ciosów (po pięć) i tylko od gracza zależy, jak wyszkoli swego bohatera oraz jakich uderzeń użyje w czasie trwania potyczki. Ciekawe, że można zaplanować przebieg walki i na przykład najpierw kazać bohaterowi strzelać do przeciwnika, potem atakować mieczem, a wreszcie kijem. Oczywiście wszelkie manewry można też przeprowadzać na bieżąco, zgodnie z rozwojem sytuacji. Jedyne zastrzeżenia można mieć do realizmu walki, gdyż po ustawieniu opcji „bieg" bohater jest w stanie uciec przed większością atakujących go wrogów, bo ci po prostu nie są w stanie za nim nadążyć. Podobny zarzut wysuwano zresztą już w wypadku ULTIMY 9.

KONTAKTY Z NPC

Walka walką, ale podstawą każdego prawdziwego role-playa powinna być interakcja bohatera z postaciami zamieszkującymi eksplorowany świat. W SOULBRINGERZE heros może rozmawiać z prawie wszystkimi napotkanymi osobami. Wygląda to w ten sposób, że gracz wybiera z menu dialogowego problemy, które chce poruszyć, a NPC o tych problemach opowiada. Często również zdarza się, że napotkani bohaterowie niezależni pragną zlecić swemu rozmówcy konkretne zadania i, oczywiście, wynagrodzą go, kiedy już po-

do czynienia z walką toczącą się w czasie rzeczywistym, a na graczu spoczy-

Na 5 minut przed premierą: SOULBRINGER

Wszyscy nasi dawni herosi zatracili się w swej pysze. Zostaliśmy sami. Oko w oko z demonami ciemności, które nękają nas z powodu niepohamowanej żądzy naszych czarowników, by wykazać się magicznymi umiejętnościami. Rathenna czeka na Ciebie, Mój Bohaterze!

ognia oraz ducha. Wiedza o każdym z tych magicznych kanonów może oczywiście rosnąć, ale... coś za coś. Kiedy bohater poznaje dokładnie jeden z działów, wtedy jego wiedza o innych może się zmniejszyć. Po prostu suma musi równać się zawsze 100% (a bilans zawsze wyjść na zero – przyp. red.), a gracz może decydować tylko o tym, jak te 100 procent rozdzielić. Taki system magii wymusza na graczu specjalizację, gdyż nie ma sensu rozwijanie wiedzy o wszystkich kanonach. Nauka korzystania z magii jest tu jednak procesem wyjątkowo skomplikowanym. Najpierw bohater musi znaleźć księgę czarów, potem uaktywnić ją odpowiednim runem, by wreszcie móc ją bezpiecznie otworzyć tylko w specjalnym, magicznym miejscu.

myślnie ze zleceniem sobie poradzi. Z wyznaczonymi postaciami można również handlować. W SOULBRINGERZE znajdziemy 60 głównych postaci i przeszło 400 osób mniej ważnych dla przebiegu akcji, z którymi jednak można porozmawiać. Wszystkie dialogi są digitalizowane!

MAGIA

W tej grze nasz bohater jest w stanie korzystać z magicznej mocy ziemi, powietrza, wody,

GRAFIKA

W SOULBRINGERZE mamy do czynienia z w pełni trójwymiarowymi obiektami, które można oglądać (sterując prawym przyciskiem myszy) z dowolnej strony. Bardzo pieczołowicie przygotowano również postacie – wszystkie zrealizowane techniką motion capture, a więc tą, która nadaje wirtualnym postaciom największe pozory realizmu. Zarówno chód, jak i bieg postaci został bardzo wiernie oddany i nie widzimy tu tak częstej w wielu grach sztuczności, polegającej na przykład na skokowych, sztywnych ruchach.

Portrety postaci, czcionka dialogów, interfejs – wszystko to zostało przygotowane przejrzyście i estetycznie. Pewne zastrzeżenia mam jedynie co do wyglądu przedmiotów w ekwipunku. Prezentują się one nieco zbyt sztampowo i nie urzekają taką różnorodnością, do jakiej można się było przyzwyczaić na przykład we wspominanej już serii M&M. Bardzo starannie przygotowano scenografię świata: dobrze widoczne są takie szczegóły, jak na przykład książki na półkach, gałęzie drzew, a nawet spadające na ziemię płatki śniegu. W SOULBRINGERZE zobaczymy też zróżnicowane scenograficznie lokacje: lasy, krainę śniegu, pustkowia, miasta itp.

CZEGO SIĘ SPODZIEWAĆ?

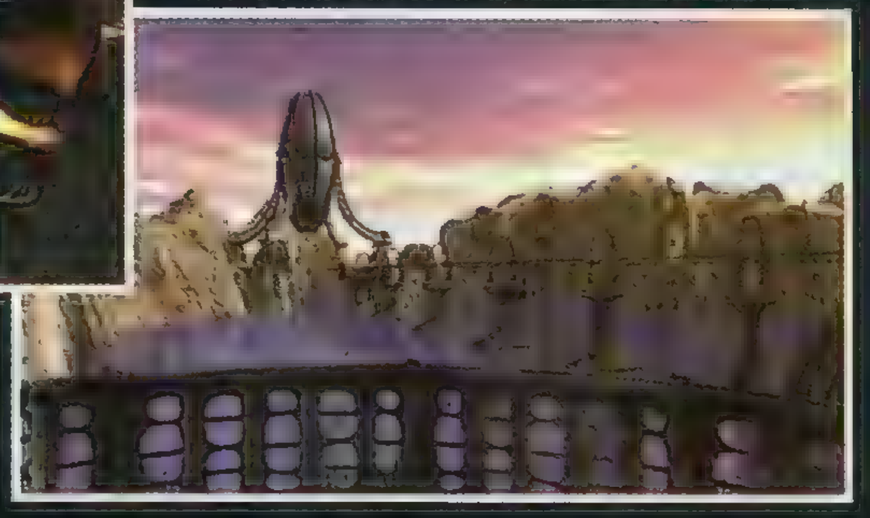
Wydaje mi się, że możemy liczyć na ciekawą i wciągającą grę. Twórcy twierdzą, co prawda, że SOULBRINGER zaoferuje powyżej 40 godzin gry, ale po przejściu pierwszych jego etapów sądzę, że są to bardzo ostrożne szacunki. Jeśli chce się dokładnie badać świat i rozmawiać z NPC–ami, a nie gnać przed siebie na oślep, to zabawa powinna potrwać znacznie dłużej.

Ważne, że SOULBRINGER mimo zaimplementowania godnego podziwu 3D, wcale nie ma wielkich wymagań sprzętowych. Na moim PII 350 z 256 MB RAM gra działała lepiej niż dobrze, a czas ładowania pomiędzy poszczególnymi lokacjami był bardzo krótki.

Reasumując: chyba jest na co czekać.

Randall
Interplay

Nie tak dawno temu mieliśmy okazję przeżyć przygodę w grze REAH, a już szykuje się kolejny produkt, zatytułowany SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY. Długo zastanawiałem się jak zacząć ten tekst, ale chyba najlepiej będzie, jak na początku wymienię dwa nazwiska: Australijczyk Terry Dowling (autor „Rynosseros", „Blue Tyson and Twilight Beach", „Wormwood") i Polak Tomasz Kołodziejczak (autor książek „Kolory sztandarów", „Przygody rycerza Darlana", „Schwytany w światła). Ci dwaj pisarze, znani głównie fanom literatury fantastycznej, ściśle współpracowali przy tworzeniu scenariusza do tej gry. Co to może oznaczać? To chyba rozumie się samo przez się, więc dalsze komentarze i ciągnięcie tego tematu, moim zdaniem, nie ma sensu. Jedno jest pewne – przy takim wsparciu możemy się spodziewać naprawdę dobrego, fachowego scenariusza. Cóż, pewnie chcecie poznać fabułę?



FABUŁA

Akcja SCHIZM rozgrywa się w roku 2083. Dziesięć miesięcy temu na Argilusie wylądowali pierwsi ludzie. Teraz są tam tylko opustoszałe miasta i instalacje przemysłowe. Sytuacja jest bardzo dziwna, ale tajemniczości dodaje jej fakt, że wszystko wskazuje na to, iż ludzie, zanim z jakiegoś nieznanego powodu znikli, zostali zaskoczeni podczas swoich normalnych czynności. Dowodem na to są niedokończone posiłki, włączone urządzenia, pootwierane drzwi itd. Natychmiast stawili się tam naukowcy i postawiono bazy badawcze, by wyjaśnić tę zagadkę. Nasz statek z zaopatrzeniem (Angel) został wysłany w to miejsce cztery miesiące później. Gdy staraliśmy się nawiązać kontakt z orbity, nie otrzymaliśmy żadnej odpowiedzi. Nieoczekiwanie statek uległ awarii, wszystko zaczęło szwankować i nie ma innego wyjścia, jak opuścić pokład – wraz z drugim członkiem załogi. Problem jest tylko jeden: dokąd uciekać?

PRZYGODA

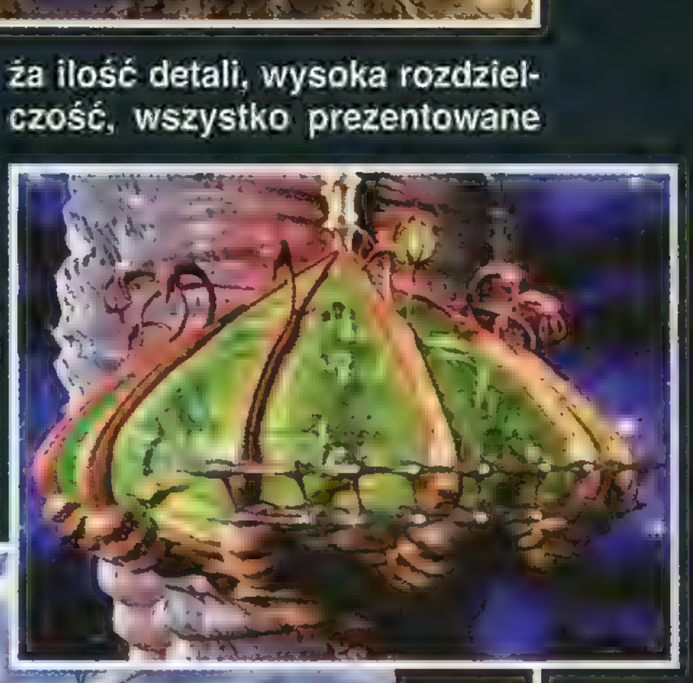
Tak więc lądujemy, chociaż lepsze byłoby stwierdzenie: „trafiamy na nieznaną planetę". Wcielając się w dwóch członków załogi Angela gracz dąży do celu, którym jest rozwiązanie tajemnicy Argilusa. Przygoda zapowiada się naprawdę bardzo interesująco, a podczas gry zwiedzimy wiele tajemniczych miejsc; niektóre z nich będą wyglądały przepięknie, a niektóre przyprawią nas o gęsią skórkę, jednak ich wykonanie również jest śliczne. SCHIZM, podobnie jak REAH, jest przygodówką, w której obserwujemy otoczenie w trybie FPP. Jak zapowiadają autorzy, kolejność rozwiązywana zagadek jest dowolna, jednak czasami niektóre są wzajemnie połączone. Jednak fakt, że większość z nich będziemy mogli rozwiązać w dowolnym momencie, ma sprawić, iż fabuła będzie jak najbardziej nieliniowa. Sprawa zagadek wygląda podobnie jak w poprzednim produkcie LK Avalon – jest tu, oczywiście, masa mechanizmów i logicznych zagadek. Ciekawostkę stanowi fakt, że bohaterowie, którymi będziemy sterować, mogą działać niezależnie! W dodatku, co dziwne, planeta niby jest opuszczona, ale możemy spotykać na niej ludzi! Jak to wyjaśnić? Cóż, na to pytanie odpowiemy sobie dopiero wtedy, gdy ukaże się gra. Wszystkie role postaci będą odgrywane przez aktorów, możemy też porozmawiać z bohaterami. Warto dodać, że autorzy zapowiadają fabułę zupełnie pozbawioną przemocy!

LOKACJE

Pamiętacie na pewno lokacje, które przyszło nam zwiedzać w REAH? Prawdę mówiąc, już wtedy myślałem, że projektanci mieli lekko poprzestawiane w główkach. Tym razem okazuje się, że ich stan psychiczny wcale się nie poprawił. Po raz kolejny będziemy zwiedzać dziwaczne (delikatnie mówiąc) miejsca. Akcja ma się rozgrywać zarówno na otwartych przestrzeniach, jak i w zamkniętych lokacjach. Bardzo ciekawie zapowiadają się takie miejsca, jak miasta–balony, podziemne lokacje, pływające po morzu organiczne statki kosmiczne (to wygląda naprawdę imponująco!) czy porzucone kompleksy przemysłowe. Całość zapowiada się bardzo pysznie i mając na uwadze to, co miałem już okazję zobaczyć, jestem prawie pewien, że gra zrobi na nas wrażenie!

WIZUALNIE I DŹWIĘKOWO

Fotorealistyczna, renderowana grafika 3D ma – według zapowiedzi – powalać na kolana. Duża ilość detali, wysoka rozdzielczość, wszystko prezentowane oczywiście na pełnym ekranie. Zarówno nad grafiką, muzyką,

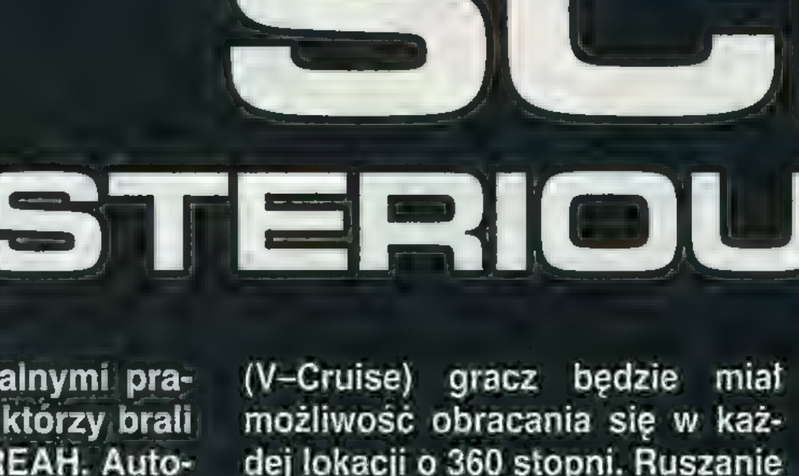


Na 5 minut przed premierą:

SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY

LK Avalon ostro atakuje polski rynek i co pewien czas wypuszcza gry, które zyskują mniejszy lub większy rozgłos. Ostatnio firma kładzie nacisk na jeden gatunek – przygodówki. Już niedługo ukaże się jej nowe dziecko, a zapowiada się bardzo obiecująco!

jak i efektami specjalnymi pracują Ci sami ludzie, którzy brali udział w tworzeniu REAH. Autorzy zapowiadają setki animacji i sekwencji wideo. Postacie, które spotkamy na swej drodze, brały udział w kręceniu zdjęć w specjalnie do tego celu przygotowanym studiu, gdzie wszystko było rejestrowane tylko i wyłącznie przy użyciu cyfrowego sprzętu. Jeśli wszystko zrobiono przy użyciu cyfrowej technologii, to spodziewam się, że dźwięk będzie równie powalający. Ogromną frajdę odczują posiadacze kart dźwiękowych, które obsługują 3D, gdyż autorzy zapowiadają pełne wykorzystanie tej technologii. Na duże uznanie zasługuje muzyka, która ma być w pełni interaktywna, to znaczy reagująca na działania gracza.



TECHNOLOGIA

Dzięki zastosowaniu tej samej technologii, co w grze REAH (V–Cruise) gracz będzie miał możliwość obracania się w każdej lokacji o 360 stopni. Ruszanie głową w górę i dół będzie się odbywało tylko okazjonalnie. Oczywiście sterujemy myszką, jednak klawiatura też się przyda. Zastosowany tu system kompresji zapewni nam płynne sekwencje wideo wysokiej jakości. Wymagania sprzętowe nie są zbyt duże – do pełnej satysfakcji wystarczy, według autorów, Pentium II 300 z 32 MB RAM. Gra ma się pojawić na DVD 9 GB oraz na CD.

PIERWSZE WRAŻENIA

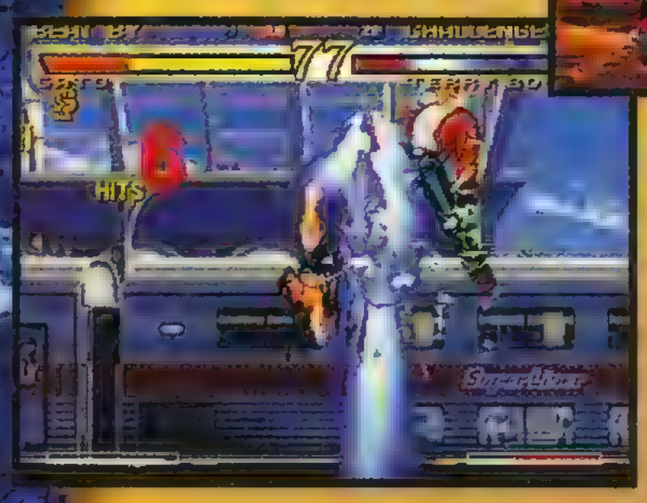
Prawdę mówiąc, ciężko tu wydać ostateczny wyrok. Oglądając dostarczone materiały zapoznałem się z kilkoma animacjami niektórych lokacji – grafika rzeczywiście jest bardzo ładna i płynna. Miałem również okazję przez chwilę pograć i znów zostałem miło zaskoczony. System sterowania jest taki sam, jak w REAH. Cóż, ja nigdy za nim nie przepadałem, ale to już kwestia gustu. Na moim komputerze, który ma konfigurację trochę słabszą od podanej powyżej, SCHIZM zachowywał się bardzo dobrze – dźwięk nie przerywał, obrót głowy odbywał się płynnie i bez problemów. I ten klimat... Gdy tylko rozpocząłem grę, pierwsze pytanie, jakie sobie zadałem, brzmiało: „Gdzie ja jestem, co dalej robić!?". I to wszystkie spostrzeżenia, jakie mogę Wam w tej chwili przekazać, gdyż nie chciałbym wydawać przedwczesnego werdyktu. Oczekuję tego produktu z niecierpliwością, i to zarówno ze względu na fabułę, która zapowiada się niezwykle tajemniczo, jak i chociażby z samej ciekawości, co z tego wyjdzie. Co by jednak nie mówić, SHIZM to duży projekt i warto się nim zainteresować. Prace nad tą grą trwają już przeszło dwa lata, czyli lada chwila powinniśmy się spodziewać wersji finalnej, a wtedy wszystko stanie się jasne. Patrząc na ten produkt, można dojść do wniosku, że wreszcie tworzenie gier w naszym kraju zaczyna być brane na poważnie i nie są to już niskobudżetowe produkcje, a ogromne przedsięwzięcia...

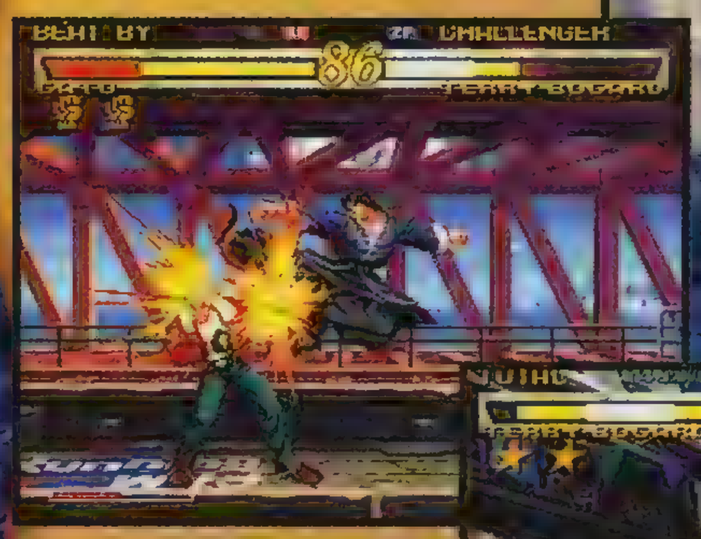
Murmur

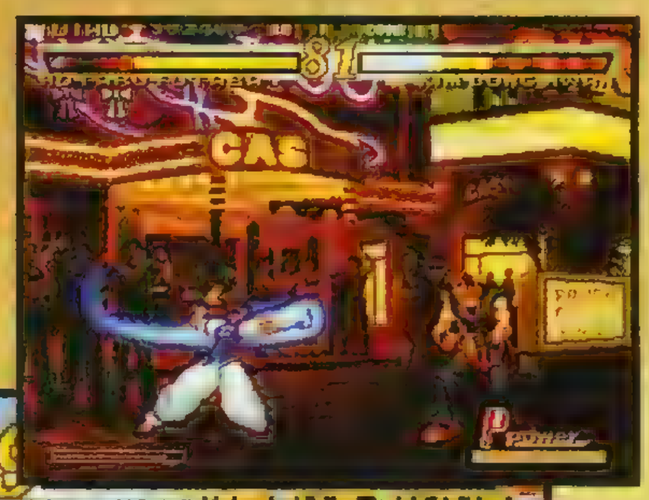
Avalon Multimedia

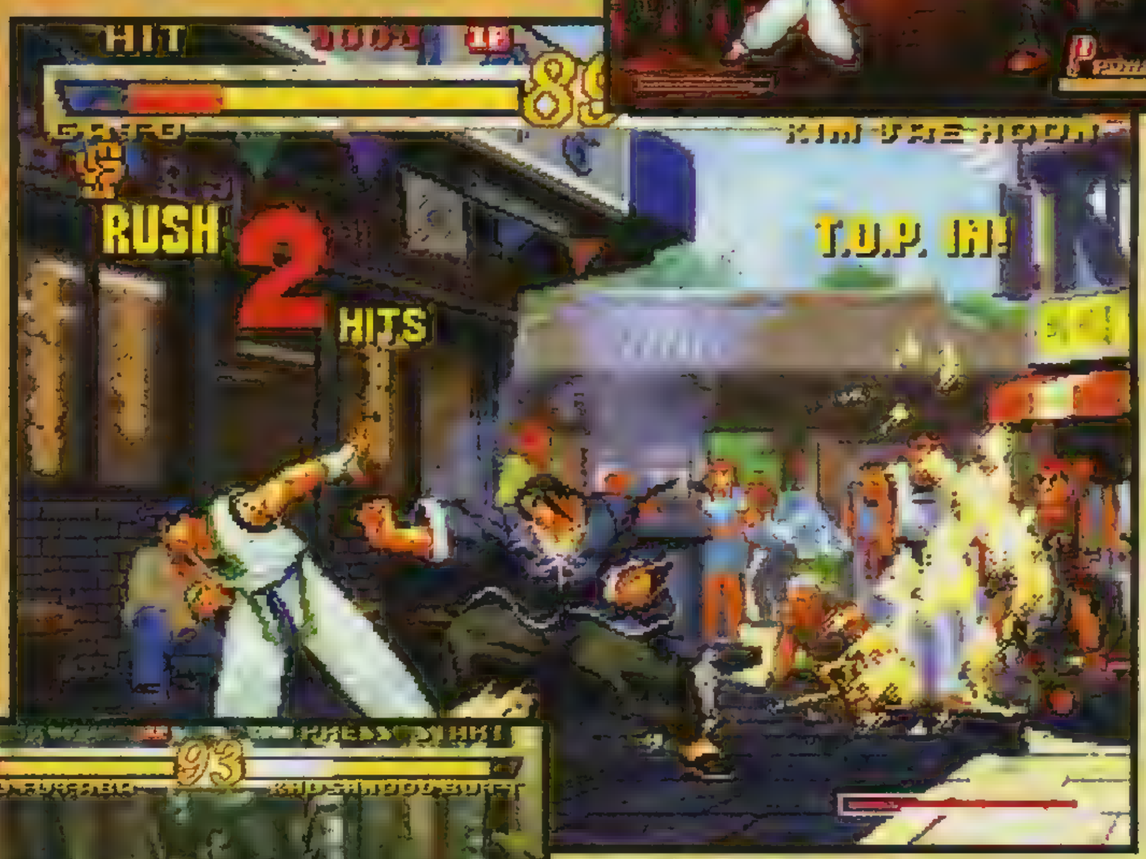
KOMBAT KORNER

Witam! Tym razem wstęp będzie krótki. W wakacyjnym wydaniu naszego kącika gościmy najnowsze dziecko mistrzów z SNK, a mianowicie nieoficjalną kontynuację FATAL FURY – GAROU MARK OF THE WOLVES. Jest to jedno z najnowszych i zarazem najlepszych mordobić 2D – przez przeszło trzy miesiące nie schodziło z listy dziesięciu najlepszych automatów w Japonii. Poniżej recenzja i masa świetnych screenów, a po wakacjach obszerny review DEAD OR ALIVE 2.









FATAL FURY to obok KING OF FIGHTERS jeden z najbardziej zasłużonych tytułów w historii mordobić. Seria ta zdobyła na tyle wielkie uznanie w oczach graczy, że szybko doczekała się kilku kontynuacji, a jej bohaterowie pojawili się także we wspomnianym KOF. Jednak to nie wszystko. FATAL FURY to nie tylko gra, ale także manga, anime oraz stosy pisanych przez fanów opowiadań i kult porównywalny tylko z tym do serii STREET FIGHTER. Teraz, po kilku latach przerwy, pojawia się kolejna część FATAL FURY pod nieco zmienionym tytułem GAROU. Z pewnością nie zawiedzie swoich wielbicieli

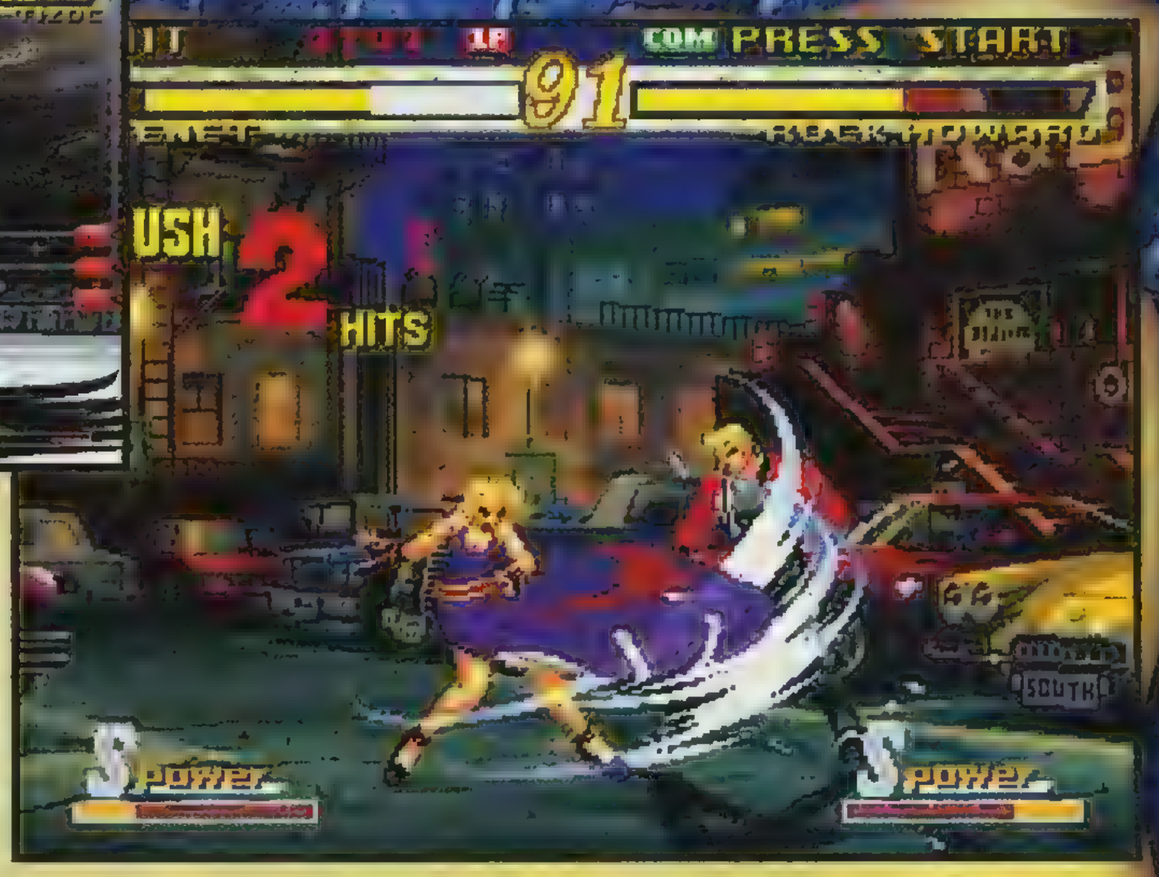
System walki, jaki tu zastosowano, prawie się nie różni od schematu, do którego przyzwyczaił nas SNK. Standardowo mamy po dwa uderzenia ręką i nogą, z czego jedno jest szybkie, ale słabe, a drugie wolne, ale silne. Na samym dole widzimy dodatkowy wskaźnik, który będzie się zapełniał w miarę wykonywania kolejnych ataków i combosów. Jeżeli znacznik dotrze do pierwszego poziomu, będziemy mogli wykonać Super Power, natomiast drugi poziom pozwoli na wykonanie Potential Power. Poszczególne postacie posiadają po dwa ataki (a niektóre nawet po trzy!) na każdy poziom, a każdy z nich sieje spustoszenie w zasobach energii przeciwnika. Sam sposób prowadzenia postaci pozostał ten sam, z tą tylko drobną różnicą, że większość kombinacji ograniczono do ćwierćkółek, dzięki czemu nie powinno być już z nimi problemów. Prócz tego dodano kilka nowych sztuczek i zagrań, jak chociażby Guard Crush. Jest to pomysł zapożyczony z SFA3, ale w GAROU nie ma wskaźnika – każda postać posiada współczynnik siły bloku, którego wartość spada, gdy zbyt często go używamy. Jeżeli dojdzie do punktu krytycznego, nasza postać zamiga na czerwono; to znak, że jeszcze jeden mocniejszy cios i nasz blok zostanie przełamany. Wtedy przez krótką chwilę będziemy ogłuszeni, a więc „otwarci" na wszelkie ataki.

Całkowitą nowością jest tzw. TOP (Tactical Offensive Position). Zaraz po wyborze postaci musimy zdecydować się na jeden z trzech obszarów energii (początek, środek lub koniec). Gdy podczas walki energia naszego zawodnika dojdzie do wybranego obszaru, przechodzi on do stanu TOP, o czym poinformuje nas lekkie świecenie sylwetki bohatera. Korzyści wynikające z tego stanu są następujące: siła naszych uderzeń wzrasta o 1/3, energia stopniowo się odnawia, no i możemy użyć TOP Attack – specjalnego ataku, odmiennego dla każdej postaci. Stan ten zanika wraz z przekroczeniem wybranego obszaru energii.

Inną nowinką jest dosyć przydatna opcja Just Defense. Blokowanie to rzecz stara jak świat, jednak, jak widać, chłopakom z SNK udało się wnieść do tego tematu lekki powiew świeżości. Otóż jeżeli w ostatniej chwili uda nam się zablokować cios przeciwnika, to nasza postać zabłyśnie na chwilę i odzyska odrobinę energii, zależnie od siły ataku. Przypomina to nieco parowanie z SF3, ale jest o wiele trudniejsze do wykonania.

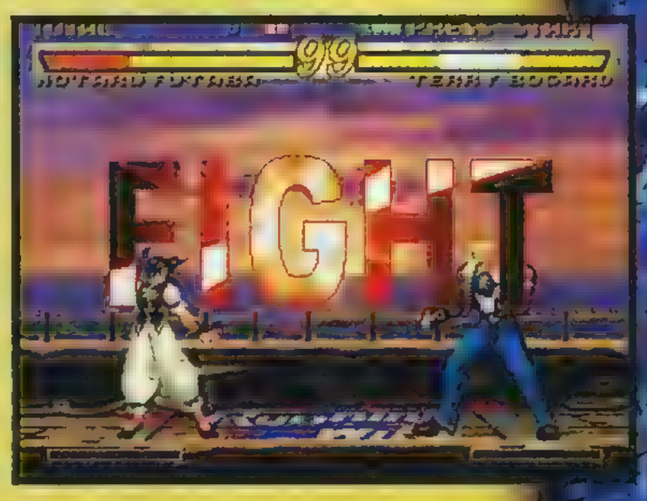
Takie rzeczy jak Countery, Breakery czy nawet Reversale to już standard w dzisiejszych mordobiciach, więc i tu nie mogło ich zabraknąć. Do tej listy warto dopisać Feint Moves. Same w sobie nie wyrządzają one żadnej szkody, ponieważ ich zadaniem jest oszukanie przeciwnika, jednak można je łą-

czyć z różnymi ciosami i tworzyć tym samym najrozmaitsze combosy. Choć na początku wydają się być bezużyteczne, z czasem zyskują na wartości. Nawet taka drobnostka jak Taunt przeszła zmianę. Standardowo mamy jeden obraźliwy gest, który możemy wykonać dowolną liczbę razy podczas rundy, ale istnieją też dwa dodatkowe, możliwe do wykorzystania tylko zaraz po pokazaniu się liter KO. Pomysł jest świetny, a nowe taunty są rewelacyjne. Nie do pobicia jest Terry, schylający się i mówiący spokojnym głosem: „Sorry". Jakby tego było mało, tauntowanie uaktywnia dodatkowe animacje na planszach – mały drobiazg, a cieszy!



GAROU MARK OF THE WOLVES

cią – cała reszta to debiutanci, ale zapewniam, że każdy gracz znajdzie coś dla siebie. Mamy tu słodziutką Hotaru, używającą kung fu, są dwaj bracia trenujący taekwondo (każdy reprezentuje inną technikę), jest także potężny zapaśnik Tizoc oraz kilku innych niezgorszych zawodników. Czy napisałem, że postacie są prześlicznie narysowane, z dbałością o najmniejsze nawet detale? Nie? No to napiszę! O animacji złego słowa nie powiem – jest niesamowicie płynna i miła dla oka, zaś każdy zawodnik porusza się wręcz rewelacyjnie. Aż wstyd nie napisać o obłędnie wyglądających superach i towarzyszących im animacjach. Kolejnym elementem w pełni zasługującym na pochwałę są tła – po prostu piękne, pełne najdrobniejszych detali i animowanych obiektów. Ponadto część z nich zmienia się z rundy na rundę. I tak plansza Gato to wspaniały wodospad – walka zaczyna się w dzień, trwa przez całą noc, a kończy się o poranku. Z kolei starcie z Terrym toczy się na dachu pędzącego pociągu, a plenery w tle wciąż się zmieniają. To po prostu trzeba zobaczyć! Pod tym względem GMOTW zdecydowanie przewyższa konkurencyjne pozycje Capcomu. Strona audio także jest dopracowana – umieszczono tu zaledwie 3 remiksy, natomiast reszta to całkiem nowe kawałki. Utwory szybko wpadają w ucho i na długo zapadają w pamięć. Po prostu fachowa robota.



Nie ma co ukrywać, że GMOTW to znakomity przykład fightera 2D. Świadczą o tym notowania najlepszych automatów w Japonii, gdzie ta gra nie schodziła z listy przebojów przez przeszło trzy miesiące. Teraz widać, że ta długa przerwa była uzasadniona, aby jak najbardziej dopracować tytuł. Szkoda tylko, że ze starej ekipy przetrwał jedynie Terry, choć, z drugiej strony, debiutantom ciężko coś zarzucić (Hotaru rządzi!). Oprawa cieszy oczy, a hektolitry miodu zapewniają zabawę na najwyższym poziomie. Muszę przyznać, że już dawno się tak dobrze nie bawiłem, jak właśnie grając w GMOTW. Ta gra ma w sobie to „coś", co powinien mieć prawdziwy przebój.

P.S. Hej, PeCetowcy! Zajrzyjcie na stronę www.chrisgado.free.fr/home.htm – znajdziecie tam coś, co powinno się Wam spodobać :)

Konsolite

Oprawa graficzna stoi na najwyższym dwuwymiarowym poziomie. Zapomnijcie o przeróżnych STREET FIGHTERACH i innych pozycjach Capcomu – to właśnie graficy z SNK pokazują prawdziwą klasę gier 2D. Zacznijmy od postaci. Jest ich dwanaście – nie za wiele, fakt, ale za to każda (poza dwoma braćmi) reprezentuje całkowicie odmienny styl. Po raz kolejny na arenie pojawia się Terry Bogard, będący jedyną „starą" postacią z pierwszej części.

SNK

www.neogeo.com.jp

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL –NIEZNANY
PLATFORMY: AUTOMATY

OCENA: 8/10

Klasyczne RTS-y w coraz mniejszym stopniu rozpalają serca spragnionych walki strategów. Część firm próbuje przyciągnąć uwagę graczy wprowadzając pole walki i jednostki w trybie 3D. Jednak do osiągnięcia sukcesu nie zawsze to wystarcza. To, co zaprezentowano nam w FORCE COMMANDERZE czy DOGS OF WAR, przeraża chyba każdego gracza. Czy nikt nie testował tych gier? O jakiej strategii można tam mówić? O jakim planowaniu czy odpowiednim rozmieszczaniu jednostek, gdy gracz musi walczyć z ustawieniem odpowiedniego widoku pola walki, gdy wyszukanie i zaznaczenie właściwej jednostki przychodzi z trudem i akcja zazwyczaj jest już spóźniona?

Są jednak gry, w których sterowanie jest prościutkie (to jednak można?), wybór jednostek banalny, a wydawanie rozkazów wręcz intuicyjne. Taką właśnie grą jest GROUND CONTROL. Młodzi Szwedzi z firmy Massive Entertainment postarali się i w pierwszą własną grę włożyli całe swoje serce i wiedzę. Ich zamiarem było ukazanie prawdziwego pola walki, starcia oddziałów, a nie firmy budowlanej pod ochroną wojska. Tu się nic nie buduje. Choć występują budynki i bazy, jednak najważniejsza jest walka, którą można podziwiać z różnych ujęć – w tym również z punktu widzenia zwykłego żołnierza (strzelają do nas!!!).

ZNAJOMA FABUŁKA

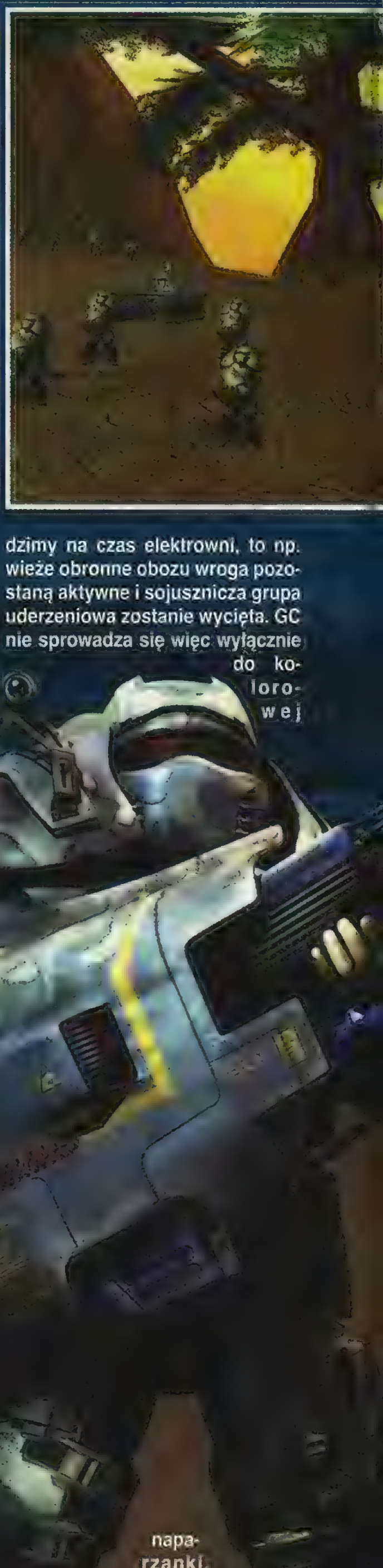
GC to RTS nietypowy. Typowa jest tylko jego warstwa fabularna. Po długich zmaganiach III wojny światowej w roku 2419 na Ziemi zapanował wreszcie pokój. Planeta była wyniszczona (wyniszczona, dobre sobie – nie dało się na niej żyć!), a ludzie zmęczeni. Na szczęście mądrze zawierane porozumienia doprowadziły sytuację polityczną do pełnej stabilizacji. Ale... tylko na samej Ziemi. Bo na odległych planetach było inaczej. Tam, w przestrzeni, dwie zaborcze korporacje – Crayven Industries i Order Of The New Dawn – walczyły o każde złoże rudy, o każdą piędź ziemi godną zasiedlenia. By przetrwać i rozwijać się.

Kluczem do rozstrzygnięcia tego konfliktu miała stać się planeta KRIG-7B, na której uduchowiona korporacja Order Of The New Dawn odnalazła ślady pozaziemskiej cywilizacji. Rozpoczęto badania. Ale druga korporacja już zaczęła słać swych zwiadowców i przygotowywać się do decydującego starcia...

DOWÓDCY! DO MYSZY!

W tym właśnie starciu weźmie udział każdy gracz, który zechce dowodzić oddziałami jednej z wymienionych korporacji. Siły te są jak najbardziej klasyczne: czołgi (lekkie i ciężkie), artyleria samobieżna, pojazdy latające, piechota, marines, pojazdy dowodzenia (14 rodzajów jednostek). Jednak w GROUND CONTROL, jak już wspominałem, nie mamy za zadanie wylądować w jakimś podłym scenariuszu i rozpocząć wydobywanie surowców oraz budowę miasta. O nie! Naszym celem jest wykonanie stawianego przed nami zadania (30 scenariuszy w 2 kampaniach – po jednej dla każdej ze stron). Do tego celu przydzielono nam jednostki, które możemy dobierać w zależności od terenu i celu misji (przed misją komputer proponuje nam typowy zestaw wojaków w statkach lądowniczych), a dodatkowo przezbrajać i wyposażać (działa, silniki itp.). Co prawda na początku dobór wojsk będzie ograniczony, a rezerwy będą napływać powoli, bowiem w GC każda kampania opowiada pewną historię, w miarę rozgrywanych działań odkrywając przed nami swą tajemnicę.

W każdej z misji gracz musi wykonać zadanie. Ale by życie jego nie było za proste, owe zadania nie dość że są skomplikowane, to jeszcze wymagają osiągnięcia celu w odpowiednim czasie. Nasze działanie ma bowiem wpływ na akcje innych zgrupowań wojsk. Jeśli nie wysadzimy na czas elektrowni, to np. wieże obronne obozu wroga pozostaną aktywne i sojusznicza grupa uderzeniowa zostanie wycięta. GC nie sprowadza się więc wyłącznie do kolorowej napa-rzanki. Często trzeba pomyśleć i zrezygnować z kilku oddziałów, by łatwiej wykonać misję. Do osiągnięcia sukcesu może wystarczyć np. jeden oddział marines i pojazd dowodzenia, by w finale scenariusza szybciej uciec z pola walki. Przy większych siłach byłoby to problematyczne.



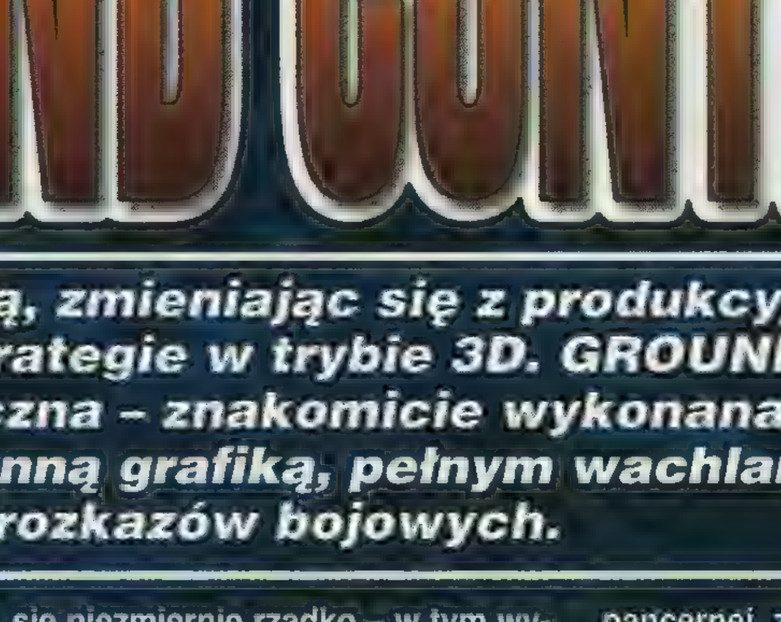
GROUND CONTROL

RTS-y ewoluują, zmieniając się z produkcyjnych rąbanek w rasowe strategie w trybie 3D. GROUND CONTROL to pyszna gra taktyczna – znakomicie wykonana technicznie, dysponująca płynną grafiką, pełnym wachlarzem dostępnego wyposażenia i rozkazów bojowych.

ACH! TAKTYKA, TAKTYKA

GC to gra taktyczna w pełnym tego słowa znaczeniu. Gracz dowodzi całymi pododdziałami, które składają się z kilku żołnierzy lub pojazdów. Przed lądowaniem możemy takiemu oddziałowi wydać rozkazy co do sposobu zachowania się w walce (ofensywny, defensywny, zrównoważony, zwiad). W zależności od tego zmienia się rozkład sił w ataku, obronie i szybkość. W czasie bitwy można zmieniać szyk, wybierając linię, kwadrat (BOX) lub kolumnę. Szyki, niestety, nie sprawdzają się zbytnio w tej grze, ponieważ czy to w linii, czy w kwadracie zasięg jest mniej więcej taki sam i czołgi strzelają ponad swoimi. Kwadratem łatwiej się steruje, natomiast kolumna służy do przemieszczania się jarami i grzbietami wzgórz, ale takie sytuacje zdarzają się niezmiernie rzadko – w tym wypadku nieco przedobrzono.

Sterowanie jest na tyle łatwe, że w trakcie gry można się skupić wyłącznie na rozmieszczaniu jednostek w terenie (bardzo ładnie wykonane krajobrazy) i obmyślaniu wysublimowanej taktyki. Ponadto w trakcie walki możemy regulować ogień naszych jednostek – ostrzał może być ofensywny, zwrotny (RETURN – czyli tylko w odpowiedzi na ogień wroga) albo wstrzymany. Podobne smaczki taktyczne dotyczą poruszania się: od ofensywnego (jednostki mkną naprzód nie zwracając na nic uwagi), przez defensywny (zatrzymanie przy napotkaniu przeciwnika), po utrzymanie pozycji (stop i ognia).



W grze uwzględniono takie szczegóły, jak słabszy pancerz broni pancernej z tyłu czy też zwiększenie zasięgu ognia przy strzałach z wyższego terenu. Ważnym, a może nawet najważniejszym elementem w walce jest pojazd dowodzenia, który odrabia straty jednostek stojących w jego pobliżu (a także służy piechocie jako transporter opancerzony). Równie ważny jest wybór dodatkowego wyposażenia dla oddziałów (lepsze uzbrojenie, tarcze itp.). Może to zadecydować o wykonalności danej misji. W tej powodzi pochwał trzeba jednak wspomnieć, że czasami pojazdy poruszają się po dziwnych trajektoriach, ale dzieje się to tylko wtedy, gdy zaznaczamy wszystkie jednostki na planszy i ruszamy nimi do przodu jednocześnie. Ale i tak nie ma takich wpadek, jak w DOGS OF WAR, gdzie czołgi potrafią się ze sobą zderzyć i już nie rozplątać. Natomiast nie jest błędem, tylko odtworzeniem rzeczywistości to, że gdy nasze jednostki staną na linii ognia innych naszych oddziałów, to mogą ponieść straty od braterskich pocisków.

WYSTRÓJ I NASTRÓJ

Obok, a może nawet przed warstwą sterowania jako najmocniejsza strona gry jawi nam się grafika. W GC występuje siedem rodzajów terenu: od śniegów arktycznych, przez zielone wzgórza i dżunglę, po dwa rodzaje pustyń i tereny górskie. I wszystko to bardzo ładne i płynne (ach, ten piach wylatujący spod maszyn!). Pojazdy i piechota są wykonane bardzo starannie – i to zarówno w oddaleniu, jak i w maksymalnym przybliżeniu. W tym ostatnim trybie można zobaczyć nawet twarz pojedynczego piechura! I co ważne – wszystko chodzi bardzo, bardzo płynnie już przy Celeronie 300 i Rivie TNT 2 16 MB.

Jak wspomniałem, obok grafiki olbrzymim plusem jest sterowanie – nie było chyba nic prostszego. Myszką kontrolujemy boki oraz górę i dół, a strzałkami kierunkowymi ruch do przodu i do tyłu. Do tego klawisze B i G, czyli przybliżenie i oddalenie, oraz PAGE UP oraz PAGE DOWN do wybrania poziomu wysokości. I już. To naprawdę proste i do opanowania w kilkadziesiąt sekund (do tego są 3 wprowadzające w arkana gry tutoriale).

Trzeba przyznać, że GROUND CONTROL pod względem technicznym wypada znakomicie, a tak wspaniałe i proste sterowanie jeszcze nigdy nie było zainstalowane na naszych twardzielach. W dodatku twórcy zapowiadają, że prawdopodobnie jako upgrade ukaże się wkrótce świetny i prosty edytor. Nie wolno też nie wspomnieć o możliwości rozgrywki na Necie. Novum w GC jest to, że gracze będą mogli bez problemu dołączać się i wyłączać z gry.

Naprawdę polecam!

Berger

Sierra
www.groundcontrolhq.com

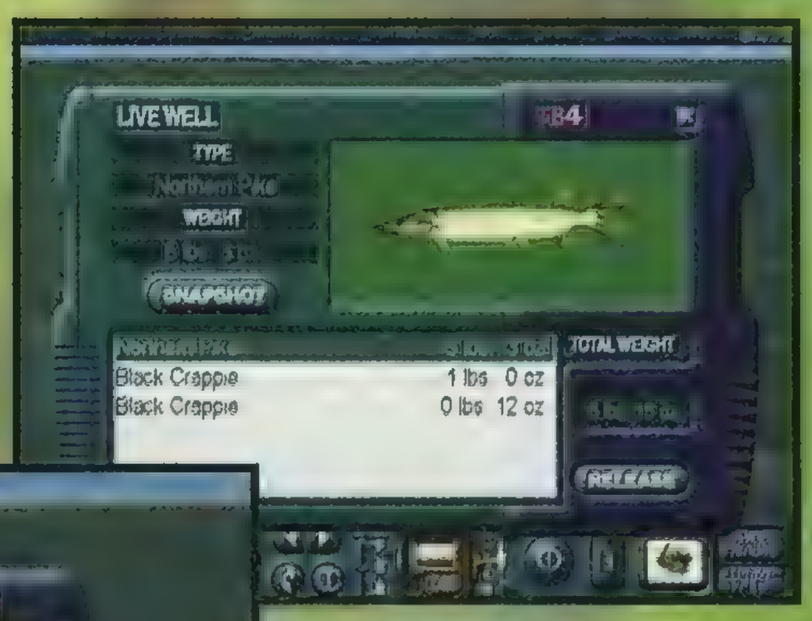
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

TROPHY BASS 4

Część tych szczęśliwców, dla których zaczęły się już wakacje, na pewno pojedzie powędkować. Oni już zapewne szykują sprzęt i kupują nowe przynęty. A może by tak przeprowadzić mały trening przed wyjazdem? Myślę, że taka zaprawa na sucho to bardzo dobry pomysł. Jego realizację umożliwi gra TROPHY BASS 4. Co prawda, skorzystają tu tylko ci, którzy łowią na spinning, ale szczęścia mogą spróbować także osoby, którym ten sport się nie podoba. Spinningowanie to bardzo przyjemne i ciekawe zajęcie, w przeciwieństwie do łowienia na spławik czy na grunt – trzeba zmieniać miejsca, przynęty, żyłki, a czasem nawet wędki.

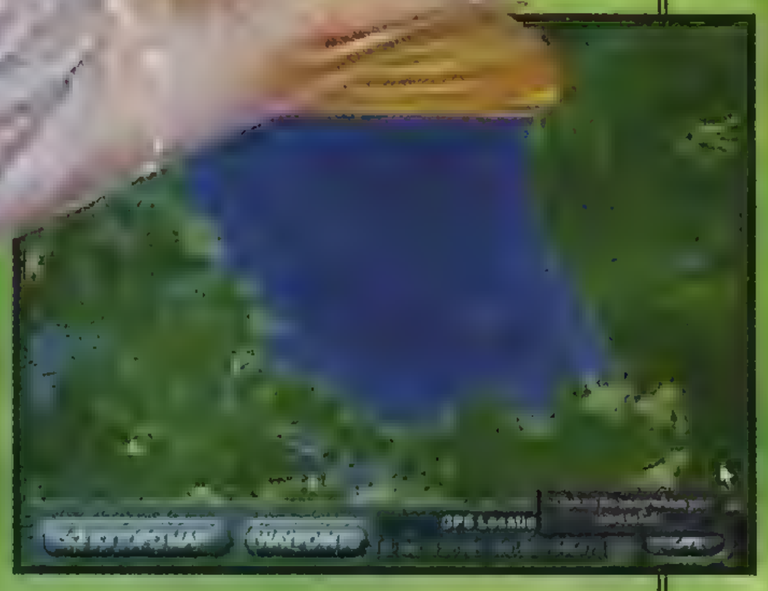
W grze Sierry znajdziemy to wszystko, o czym wyżej piszę. Najważniejszy jest oczywiście wybór miejsca wędkowania. Zasady tej trzeba przestrzegać zawsze, niezależnie od tego, czy uczestniczymy w zawodach, czy wybraliśmy się tylko na jeden połów. Dokładne mapy jezior, na których przyjdzie nam wędkować, na pewno wydatnie w tym pomagają. Jest to zresztą jedna z głównych zalet tej gry. Zanim przystąpimy do zawodów, wybieramy kolor ubranka i łódki, którą wypłyniemy, a nie jest to bynajmniej błaha sprawa – tak jak w rzeczywistości, jaskrawe kolory odstraszają ryby, więc lepiej się maskować. Następnie wybieramy jezioro i... na ryby! Na miejscu za pomocą echosondy szukamy miejsca, gdzie są ryby, i zarzucamy przynętę. Brania uzależnione są od pory dnia, temperatury powietrza i wody, no i oczywiście od tego, co założyliśmy na koniec żyłki. Kamera, pokazująca podprowadzić rybie pod sam pysk. Wszystkie elementy podwodnego świata są doskonale widoczne, więc wykonanie takiego manewru nie sprawia trudności. Czasem jednak zmuszenie ryby do połknięcia jest bardzo trudne. Zdarzyło mi się, że pomimo kilkukrotnej zmiany przynęty nie nakłoniłem stojącej w jednym miejscu ryby do pochwycenia haczyka. Przypomina to podłożenie przynęty, schodzi razem z nią pod lustro wody (ech, żeby tak było w rzeczywistości). Pozwala to na całkowitą kontrolę prowadzenia przynęty, i to do tego stopnia, że można ją



rywanie dziewczyny na imprezie – choćbyś wyczyniał cuda i stawał na głowie, to i tak może Ci się nie udać.

Mało doświadczonym wędkarzom polecam zagłębienie się w bardzo rozbudowanym helpie. Znajdą tam wszystko, czego potrzeba, aby rozkoszować się łowieniem, łącznie z poglądowymi zdjęciami. Jeśli tego będzie mało, to można uzyskać pomoc w grze od amerykańskich sław wędkarstwa – porady przedstawiono w formie krótkich poglądowych lekcji wideo. Gdy już uda Ci się złowić jakąś rybkę, możesz ją wypuścić do wody lub – gdy jest całkiem spora – zatrzymać. Jest też możliwość zrobienia zdjęcia i chwalenia się kolegom, jaką to „rybę" udało Ci się złowić.

To, co widać na ekranie, zapewnia całkiem przyzwoitą grę, ale nie uświadczysz tu żadnych fajerwerków. Nie jest to może wada, ale w dobie silnych akceleratorów 3D można było umożliwić graczom zabawę w wyższej rozdzielczości niż 640x480. Mimo to gra się zaskakująco przyjemnie. Gdy kamera znajduje się pod wodą, a przynęta jeszcze nie opadła za głęboko, można dostrzec cienie pływających po powierzchni kaczek. Doskonale widoczny moment brania jest dużą atrakcją, ponieważ każdy gatunek ryb robi to inaczej – jedne chwytają bez wahania, inne łapią przynętę tylko wtedy, gdy opada, a jeszcze inne muszą najpierw ją powąchać, zanim się zdecydują.



Gdy łowimy, słychać szum fal, a gdy łódka znajduje się blisko brzegu, daje się słyszeć śpiew ptaków. Dla urozmaicenia można włączyć sobie muzyczkę, jednak mnie ona dekoncentrowała. Sam moment brania jest komentowany, a gdy przypadkiem rybie uda się zerwać, to można usłyszeć dość przykre słowa o tym, jaką to rybę tym razem „udało się" nam stracić. W trakcie holowania, gdy ryba jest już na haczyku i wyjdzie na powierzchnię, słyszymy plusk ogona o lustro wody, a wysnuwanie żyłki z kołowrotka daje się poznać po charakterystycznym wizgu hamulca. Według mnie oprawa dźwiękowa jest dużo lepsza od wypocin grafików...

TROPHY BASS 4 to właściwie gra warta polecenia tylko „moczykijom", ale jeśli ktoś ma ochotę zapoznać się z wędkarstwem bliżej, to raczej nie powinien się nudzić (rozgrywki sieciowe mile wskazane). Jeżeli jesteś miłośnikiem takich gierek, to do poniższej oceny możesz dodać dwa punkty.

Zulu

Sierra Sports
www.sierrasports.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

Konkurs

Lemingi Rewolucja

Redakcja NEW S SERVICE ogłasza konkurs pt. Lemingi Rewolucja

Gra The Lemmings przeszła do historii jako jedna z najoryginalniejszych i najpopularniejszych gier na PC. Małe niebieskie ludziki z zieloną czuprynką już od kilku lat bawią graczy na całym świecie. Teraz macie okazję zapoznać się z częścią pt. Lemingi Rewolucja w wersji polskiej.

Aby wygrać:

20 gier Lemingi Rewolucja

20 podkładek pod mysz z bohaterami popularnych kreskówek

3 gry Close Combat 4

prawidłowo odpowiedz na następujące pytania:

1. *Jaki kolor włosów mają lemingi?*
2. *Ile nóg ma leming?*
3. *W którym numerze NSS była recenzja tej gry?*

Kartkę pocztową z odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym przyślij do końca sierpnia pod adres:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. pocztowa 21

Fundatorem nagród jest firma Play-it.

W XXIII wieku odkryto napęd nadświetlny, ruszyła eksploracja przestrzeni. Układ za układem, planeta za planetą natykano się na resztki starożytnych cywilizacji, zniszczonych przez tajemniczych Obcych. Owych likwidatorów nazwano Hedath. Po długich poszukiwaniach ekspedycje badawcze dotarły do ich macierzystego świata. Niestety (a może na szczęście?), on także był opuszczony. Jak się jednak okazało, istoty odeszły, pozostawiając cały swój sprzęt niemal nietknięty. Rozpoczęła się swoista gorączka złota – trzy wielkie megakorporacje stanęły do wyścigu po resztki najpotężniejszej broni, jaką widział rodzaj ludzki. Na czele każdej armii stanął jeden z trzech (rozdzielonych w dramatycznych okolicznościach) braci Angelus. Zaczęła się mordercza walka...

GIGANTY I DROBNICA

W METAL FATIGUE mamy do czynienia z dwoma kategoriami maszyn bojowych. Ilościowo przeważają klasyczne pojazdy, znane z dziesiątków innych RTS–ów – najróżniejszej maści czołgi, wyrzutnie rakiet, myśliwce, bombowce czy też pojazdy specjalne (w tym np. Nemesis, przypominająca Devastatora z DUNE 2 machina samobójcza – po umieszczeniu we wrogiej bazie i zdetonowaniu potrafi narobić sporo zamieszania). W większości gier tego rodzaju są one do siebie łudząco podobne, nie ma chyba więc większego sensu nad nimi się rozpisywać. Zwłaszcza, że nie są najważniejsze.

Istotniejsza jest druga grupa – potężne roboty bojowe, klasyczne „mechy", tutaj nazwane „combotami". Wyprodukowanie każdego to wielkie przedsięwzięcie, wymagające zaangażowania przynajmniej fabryki podzespołów, hali montażowej, kriofarmy produkującej pilotów, czasami także centrum badawczego. Każda z mierzących kilkadziesiąt metrów wysokości machin jest na wagę złota. W zasadzie pokonać ją może tylko inny combot – z większością klasycznego uzbrojenia radzi sobie kilkoma machnięciami ramienia. W zależności od wybranej frakcji (patrz ramka) w miejsce ramion możemy zamontować jej najrozmaitsze narzędzia śmierci – potężne kleszcze, działa plazmowe, wyrzutnie rakietowe, laserowe karabiny snajperskie, urządzenia maskujące, zespoły radarowe itp. Co ciekawe, po zbudowaniu robota można go nadal modyfikować! Jeśli na polu walki uda się zdobyć na wrogu np. ciekawy typ ręki, nic nie stoi na przeszkodzie, aby... zainstalować ją zamiast własnej. A najlepiej dostarczyć takie znalezisko do centrum badawczego, rozgryźć jego konstrukcję i wykorzystać w przyszłych projektach.

Tak, comboty przypadły mi do gustu. Zwłaszcza dlatego, iż zawsze (no, prawie) mają one na wyposażeniu broń białą, a przoduje w tym MilAgro. Walka na katany, młoty czy też obusieczne topory to w wykonaniu takich monstrów coś naprawdę wartego obejrzenia!

UP AND DOWN

Największym jednak novum wprowadzonym przez autorów gry jest wielopoziomowość planszy. Każda z trzydziestu misji (poza kilkoma początkowymi) rozgrywana jest równocześnie na powierzchni planety, w podziemnych tunelach oraz na orbitujących kilka kilometrów wyżej skałach. W zasadzie nie jest to pomysł nowy (czy ktoś pamięta CAVEWARS?), ale chyba po raz pierwszy tak dobrze dopracowany. Przełączając się pomiędzy warstwami nie można się pogubić, każda z nich posiada też własne, specyficzne cechy. Spójrzmy więc, gdzie przyjdzie nam toczyć bitwy.

Podstawą jest oczywiście powierzchnia planety. To tutaj zwykle zaczynamy (choć komputer często także i „na niebie" stawia przynajmniej kilka budynków), to tu rozgrywa się większość potyczek i tu mamy najwięcej miejsca na rozbudowę. W zasadzie nie ma sensu o tym więcej pisać – każdy, kto grał w jakiegokolwiek RTS–a, wie, o co chodzi: jak korzystać z ukształtowania terenu, gdzie najkorzystniej stawiać budynki itp.

Zjedźmy teraz niżej, windą wybudowaną przez maszynę górniczą. Podziemia są istotne z dwu powodów. Po pierwsze, to doskonałe źródło energii – można znaleźć tu ogromne zbiorniki lawy, o wiele wydajniejsze niż wulkany na powierzchni. Po drugie, jest tam bezpieczniej niż na górze. Podziemne królestwo to w gruncie rzeczy zawiła sieć korytarzy, w których o wiele łatwiej zaczaić się na wroga czy też wybudować odpowiednie umocnienia. Zwłaszcza, że comboty nie mieszczą się w windach i do tuneli nie zlezą. Tak więc gracz, pozbawiony swej najpotężniejszej broni, bój o tunele może toczyć długo i namiętnie. Nie można też nie docenić ich roli strategicznej – przecież jest to najłatwiejszy sposób na przerzucenie dużej ilości wojsk na teren obcej bazy! Wystarczy przekopać odpowiedni tunel, wstawić windę i już można desantować wojsko. Albo inne zastosowanie – budowa sieci obronnej. Jej czujniki obejmują oba poziomy, rozciągając je pod ziemią mamy pokrytą zasięgiem całą powierzchnię. W ostateczności są też moduły zwiadowcze (recon poles) – mogą służyć jako czujki wykrywające ruchy obcych wojsk, ale także do namierzania celów dla artylerii. Niestety, jako konstrukcje z natury wątłe, padają pod ostrzałem z byle procy. Ale wystarczy postawić kilka pod ziemią, na wysokości bazy wroga, i już można prowadzić skuteczny ostrzał z bezpiecznej odległości.

Trzecie pole bitwy to orbita. Znajduje się tam zwykle kilka mocno oddalonych od siebie skalistych „wysepek", zdatnych do budowy. Wykorzystać je można na kilka sposobów. Po pierwsze, jako źródło energii – baterie słoneczne, choć niezbyt wydajne, są jednak niewyczerpanym źródłem metadżuli i – wybudowane w odpowiednich ilościach – potrafią dostarczyć całkiem sporo mocy. Po drugie, każdą z „wysp" można potraktować jako punkt wyjściowy do stworzenia twierdzy, w której ulokujemy np. ważne fabryki – znajdują się one poza zasięgiem ostrzału wroga, a jedyna metoda ataku na nie to desant powietrzny (budowle na ziemi można podejść zarówno z góry, jak też i od spodu). Jeśli przeciwnik posiada w danej chwili jedynie samoloty,

METAL FATIGUE

Zazwyczaj walczymy na powierzchni ziemi – RTS–y przenoszące nas w przestworza to rzadki rarytas, zaś pod ziemią nie rozgrywa się akcja chyba żadnego z nich. A co powiecie na połączenie wszystkich tych środowisk w jednej, i to całkiem niezłej, grze?

TRZY DROGI

RIMTECH

RimTech, którego wojskami dowodzi Diego Angelus, postawił na zrównoważony rozwój. Przypomina standardowych ludzi z gier RPG – jest pozbawiony szczególnych zalet, ale także nie ma jakichś rażących wad. Ta najbardziej honorowa spośród zaangażowanych w konflikt stron równie dobrze czuje się w ataku, jak i w obronie. Nie unika walki, choć do niej nie dąży. Jednym słowem – pragmatyczni technokraci.

MILAGRO

Na czele wojsk MilAgro stoi Stefan Angelus. W odróżnieniu od poprzedniej grupy jego korporacja uwielbia ostre konflikty, szczęk broni, huk wybuchów. Jednym słowem – nie ma to jak wojna. Najchętniej w starciu sam na sam. Członkowie MilAgro są mistrzami w produkcji białej broni, a do ich laboratoriów trafiło najwięcej artefaktów Hedath. Jeśli nie masz za pazuchą solidnej atomówki, lepiej zejdź im z drogi.

NEUROPA

Trzecia strona konfliktu, kierowana przez Jonusa Angelusa, nie przepada za kontaktem z przeciwnikiem. Najchętniej działa w cieniu. Naukowcy Neuropy jako jedyni opracowali indywidualne urządzenia maskujące. Ich żołnierze najchętniej strzelają zza węgła, i to przy solidnym wsparciu lotnictwa – zachowanie to może mało szczytne, ale skuteczne.

można się zabezpieczyć stawiając solidny, najeżony lasem działek mur. Jeśli zaś opracował już latające comboty, to trudno – im nic się nie oprze. Po trzecie, jest to miejsce produkcji maszyn latających – zawsze przecież warto mieć po swojej stronie jakieś wsparcie lotnicze.

W sumie trzy warstwy pola bitwy są w METAL FATIGUE naprawdę nieźle przemyślane. Choć na początku większość graczy będzie zapewne wykorzystywać przede wszystkim powierzchnię, to zaręczam, że warto szybko przestawić swój tok myślenia w trzeci wymiar. Nie zaszkodzi poobserwować w tym celu przeciwnika – wredna maszyna zna „od urodzenia" wszystkie tajniki tak prowadzonej walki i jest w stanie wiele nauczyć niedoświadczonego człowieka.

ZANIM ZACZNIESZ

To jednak nie wszystkie nowości. Autorom przeszkadzało to, że – jak to mówią – „w innych RTS–ach na początku każdej misji gracze rozsyłają swe jednostki, które nerwowo, niczym mrówki, przystępują do budowy bazy". Tutaj problem ów rozwiązano wprowadzając fazę „budowy wstępnej". Zanim rozpocznie się kolejna misja, dostajemy do dyspozycji pewien zapas metadżuli, za które można wybudować odpowiednią ilość budynków czy też pojazdów. Od typowego konstruowania różni się to tym, iż każda konstrukcja powstaje niemal natychmiast, zaś przeciwnik pozostaje „uśpiony". Z instrukcji wynika, iż w tym momencie całość wyposażenia pozostaje jeszcze na orbicie, w statku desantowym, a jedynie dowódca planuje na mapie strategicznej gdzie trafią dane jednostki. No, niech będzie, chociaż w takim razie nie trzeba by chyba budować fabryki, aby dostać czołg, ale nie czepiajmy się... Oczywiście, budowa wstępna nie zastąpi w pełni owej mrówczej fazy tworzenia, jednak faktem jest, że startujemy przynajmniej z dobrze zapowiadającą się bazą. A większość fabryk (o kriofarmach, fortyfikacjach czy też magazynach energii już nie wspomnę) i tak trzeba będzie wybudować w normalnym trybie – w końcu mając „darmową" energię do szybkiego wykorzystania chyba lepiej zainwestować ją w comboty czy kilka pojazdów pancernych niż w konstrukcje, które i tak można szybko postawić. Ale nie zagłębiajmy się już w podobnie szczegółowe rozwiązania – i tak każdy opracuje własny styl gry.

TO, CO WIDZIMY

Zajmijmy się przez chwilę grafiką. Mamy tu do oczywiście do czynienia z w pełni trójwymiarowym „silnikiem", pozwalającym na dowolne ustawienie położenia kamery, od lotu ptaka w stratosferze począwszy, a na zbliżeniu skończywszy. Nie obraziłbym się natomiast za dodanie jakiegoś trybu bezpośredniej relacji z pola bitwy, kiedy kamera niemal siedziałaby na ramionach combotów – w tej chwili ich niewątpliwie malowniczą walkę wręcz można podziwiać jedynie ze zbyt dużego, jak na mój gust, dystansu.

Pomijając ten drobiazg muszę przyznać, że oprawa stoi na przyzwoitym poziomie. Jednostki są dobrze zaprojektowane, rozpoznawalne na pierwszy rzut oka, podobnie zresztą jak i budynki. Przydałoby się natomiast ciut więcej elementów krajobrazu, zwłaszcza na poziomie ziemi – trochę na tych planetach pustawo; bo niby mamy tam jakieś bliżej niezidentyfikowane autochtoniczne konstrukcje, ale już fauny i flory zdecydowanie brakuje. Przeszkadza natomiast coś innego, wiążącego się także (choć nie tylko) z grafiką – bardzo trudno jest tu przejąć kontrolę nad konkretną, pojedynczą jednostką. Niby wystarczy na niej kliknąć, jednak nawet na maksymalnym zbliżeniu bywa, iż zlewają się one w jedną niebieską (lub też zieloną albo czerwoną – zależnie od dowodzonej strony) masę. Odnaleźć w niej pojedynczy pojazd czasami wręcz nie sposób. Zresztą pal licho pancerną drobnicę – miewałem problemy z zaznaczeniem wybranego combota! Wszystko zaś przez brak zbiorczego podglądu wybranych jednostek – w innych grach w specjalnym okienku wyświetla się np. dwadzieścia symboli czołgów i można wybrać jeden z nich, klikając na odpowiedniej ikonce. Tutaj zaś czegoś podobnego brak. Uwierzcie – w misjach, w których za wszelką cenę trzeba zachować jakiegoś bohatera przy życiu, brak możliwości szybkiego wycofania go z pola bitwy bywa naprawdę irytujący.

SŁOWO KOŃCOWE

W sumie METAL FATIGUE to dobra gra. Co prawda posiada kilka niedociągnięć natury graficznej, jednak cała reszta (oraz – co się nieczęsto zdarza – Sztuczna Inteligencja) stoją na wysokim poziomie. Zresztą przy takiej ilości nowinek drobne niedociągnięcia można wybaczyć. Poza tym nieczęsto zdarza się produkt, którego minimalne wymagania sprzętowe rzeczywiście pozwalają na całkiem przyjemną grę. Polecam te grę wszystkim fanom RTS–ów, a maniakom gigantycznych robotów w szczególności.

Pooh

Psygnosis
www.metalfatigue.com

DYSTRYBUTOR PL – PLA-IT
STRONA PL – WWW.PLAY-IT.PL
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Konkurs Invictus

Redakcja New S Service ogłasza konkurs pt. Invictus.

Witajcie śmiałkowie!
Patrzcie! Oto Atena, wspaniała bogini wojny i mądrości, spogląda na Was, bohaterów. Przed Wami ostatnia próba, ostateczny test – czy jej podołacie? Czy zasłużycie na wspaniałą nagrodę, która rozsławi Wasze imię wśród wszystkich klanów? Wyrocznia, przed którą nic się nie ukryje, ma dla Was trzy pytania, dzięki którym przekona się, kto jest prawdziwym bohaterem, kto zdobył sławę i męstwo własnymi siłami, a kto jedynie siedział przy ognisku herosów, z podziwem słuchając ich opowieści...

37 GIER DO WYGRANIA!

Oto pytania wyroczni:

1. **Gdzie rozgrywa się akcja gry Invictus?**
2. **Wymień przynajmniej jednego herosa występującego w grze.**
3. **Czy gra Invictus będzie dostępna w polskiej wersji językowej?**

Jeśliś pewien swego, co rychlej wyślij odpowiedzi pod adres:

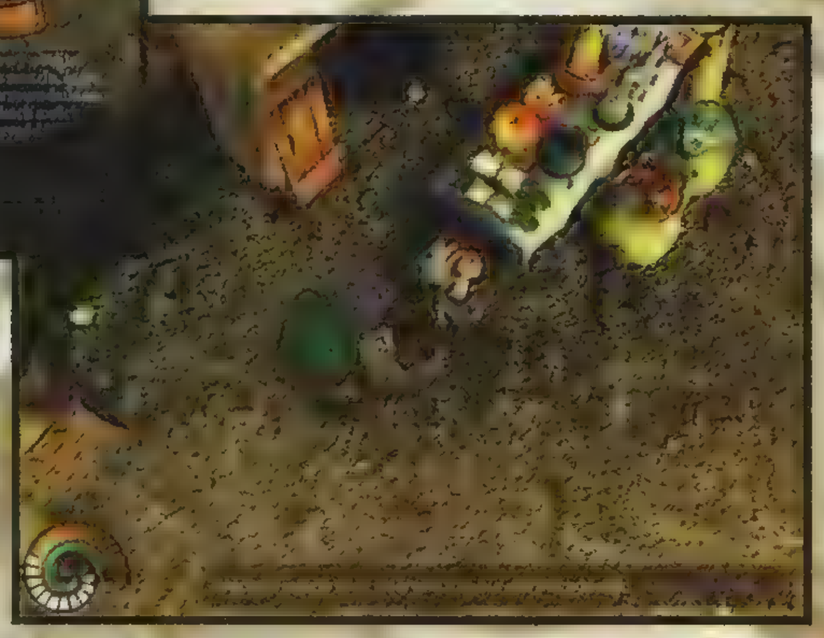
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. pocztowa 21

...i wypatruj posłańca ze swoją nagrodą!

Dla najlepszych herosów przewidziano aż 37 nagród w postaci gry. Kartki pocztowe z odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym przysyłajcie do końca sierpnia.

Fundatorem nagród jest firma CD PROJEKT.

Konkurs Invictus



WEHIKUŁ CZASU

Nowa gra przygodowa francuskiej firmy Cryo, ma dość pokręconą fabułę. Być może pamiętacie film pod tym samym tytułem, który nasza telewizja wyświetliła jakiś czas temu – obraz ten powstał na bazie książki H.G. Wellsa, znanego pisarza science fiction. Jej główny bohater buduje tytułowy wehikuł czasu, za pomocą którego przenosi się w bardzo daleką przyszłość, gdzie przeżywa niesamowite przygody. Komputerowa adaptacja opowiada w zasadzie tę samą historię, tyle że z pewnymi udziwnieniami. Po pierwsze, główną postacią gry jest sam Wells. Po drugie, wkrótce po przeniesieniu się w przyszłość bohater zostaje odmłodzony przez tajemniczą, magiczną siłę do wieku 10 lat. Mamy więc dziesięciolatka, który pamięta wszystkie szczegóły ze swego dorosłego życia. Wszystko dzieje się w roku 800 000, zaś główna postać jest autorem scenariusza. Jasne?

Nie? Mniejsza o to – mówiłem, że fabuła jest pokręcona.

WEHIKUŁ CZASU wykorzystuje nowy engine, opracowany przez Cryo na potrzeby ich gier przygodowych (ten sam, który będzie użyty w ODYSSEY). W rozdzielczości 800x600 i z włączoną akceleracją sprzętową gra wygląda całkiem ładnie, choć nie ustrzegła się kilku błędów. Przeszkadza brak możliwości obrotu kamery i możliwości zoomowania – w dzisiejszych czasach nie są to chyba zbyt wygórowane wymagania. Postacie są nieco kanciaste, ale za to animację wykonano bardzo starannie. Ładne są również sekwencje FMV, choć intro mogłoby być nieco bardziej spektakularne. Kamera automatycznie dostosowuje się do lokacji (podobnie jak w ALONE IN THE DARK) i robi to dość dobrze, choć, jak wspomniałem, czasami brak możliwości przybliżania powoduje zmniejszenie czytelności grafiki (widok „z lotu ptaka" jest może ładny, ale ciężko wypatrzyć przedmioty i inne ważne szczegóły).

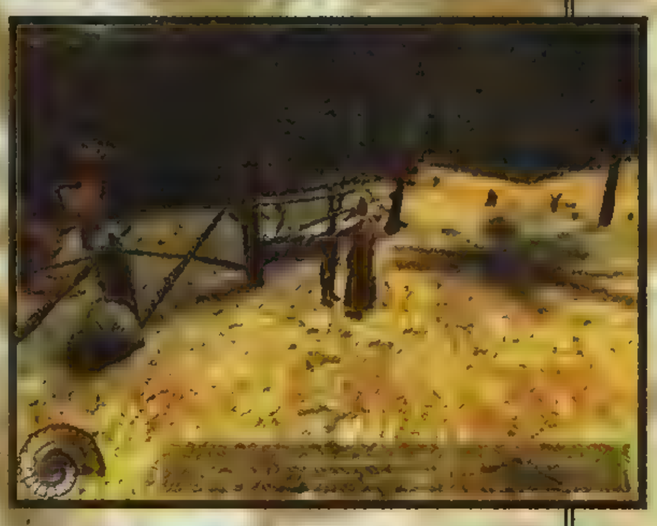
Teraz przejdźmy do kwestii najważniejszej – jak udało się spolszczenie gry? Zdecydowanie przeszkadza pogłos, towarzyszący niektórym wypowiedziom. Czasami wymiana zdań toczy się na otwartej przestrzeni, a echo jest takie, jakby postacie rozmawiały w głównej nawie katedry Notre Dame. Co prawda po pewnym czasie przestaje się zwracać na to uwagę, jednak takie drobiazgi nieco psują efekt. Muszę przyznać, że teksty są dość dobrze przetłumaczone, a lektorzy wykonali kawał dobrej roboty.

Obsługa gry nie sprawia większych kłopotów. Uproszczony tryb walki, prościutkie inventory – słowem, nie ma w czym się pogubić i można się skupić na akcji. Przypuszczalnie najlepiej grałoby się na padzie, jednak, jak wiadomo, pecet cierpi na brak dobrych padów, więc większość z Was zapewne będzie wolała grać na klawiaturze.

Pora przyzwyczaić się do tytułów pisanych po polsku

W przypadku głównego bohatera mamy dwóch lektorów – jeden czyta kwestie, gdy Wells jest dorosły, a drugi, gdy został zmieniony w dziesięciolatka. Mnie osobiście bardziej podoba się wykonanie tego drugiego, lecz to kwestia gustu. Jeżeli jesteśmy przy dialogach, muszę wspomnieć, iż miejscami są sztampowe, ale to już wina autorów z Cryo, a nie polskiego tłumaczenia. Wiem, że trudno jest napisać oryginalne kwestie, lecz czy pierwszymi słowami bohatera po rozpoczęciu gry zawsze musi być wyświechtane „Dzień dobry, nazywam się X, zgubiłem się, czy możesz mi pomóc?". Ale może za bardzo się czepiam...

WEHIKUŁ CZASU jest całkiem interesującą przygodówką, przypomina nieco stare, klasyczne produkcje. Dla wszystkich fanów Wellsa będzie to z pewnością ciekawa rozrywka, dla innych raczej ciekawostka niż prawdziwe wyzwanie. Gra ma na tyle zawiłą intrygę, że może odstraszyć niektórych graczy, tym bardziej, że początek jest nieco mało dynamiczny. Potem jednak WEHIKUŁ CZASU się rozkręca. System walki jest na tyle prosty, by nie wywoływać u gracza niepotrzebnych



stresów, jednak miejscami potrafi dostarczyć rozrywki. W sumie WEHIKUŁ nie wnosi wiele do gatunku, ale wybija się nieco ponad przeciętną i z tego powodu warto choćby rzucić na niego okiem.

Frogger

Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – WWW.CDPROJEKT.COM.PL
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

GROMADA REVENGE

Nazwa jakby znajoma... Czyżbyśmy mieli do czynienia z kolejną rodzimą produkcją? No, prawie. Tym razem gra przybyła ze wschodu, z kraju, który większości graczy kojarzy się raczej z oazą tanich „piratów" niźli z własną produkcją komputerową. GROMADĘ na rynek wypuściła bowiem moskiewska firma Buka Entertainment.

Historyjka tu opowiadana jest tyleż krótka, co mało oryginalna. Oto ludzie stworzyli tytułową sztuczną planetę–poligon. Całe kontynenty zamieniono w wielkie laboratoria, testujące nowe rodzaje uzbrojenia. Bez odpowiedniego przygotowania nikt nie miał szans na przeżycie na jej powierzchni nawet kilku minut. Komuś jednak się to udało. Tajemnicza rasa Obcych przejęła kontrolę nad planetą i w jej rękach znalazł się największy arsenał we Wszechświecie.

Oczywiście jak zwykle coś musiało ujść uwadze najeźdźców. Jeden malutki, słabiutki czołg – KASANDRA – nie wpadł w elektroniczne sieci kosmicznych hakerów. Zgodnie z prawem Dawid musi stanąć teraz przeciw Goliatowi. Pozornie nie ma najmniejszych szans. A więc musi mu się udać.

Na początku dysponujemy jedynie cieniutkim działkiem laserowym na topornych gąsienicach. Nic specjalnego, ani toto nie może sprawnie zaatakować, ani szybko uciec przed zagrożeniem. Na szczęście już na drugim poziomie trafiamy do centrum serwisowego. Tutaj zaś do woli można wymieniać podzespoły, wypróbowywać nowe konfiguracje elementów składowych i zbudować swój wymarzony pojazd pancerny. Oczywiście także nie od razu – na każdym poziomie znaleźć można dodatkowy rodzaj uzbrojenia czy też podwozia (w sumie jest ich około 20).

Jest tu np. kilka rodzajów działek laserowych, broń przeciwlotniczą, działka systemu Gatlinga, miotacze ognia itd. W pełni więc wyposażymy maszynę dopiero przed ostateczną konfrontacją z przeciwnikiem.

Poziomów jest dwadzieścia pięć. Początkowe to plansze treningowe – dowiadujemy się, jakie to niespodzianki przygotowali dla nieświadomych zagrożenia turystów konstruktorzy tej planety i jak najlepiej ich unikać. Inaczej podejdziemy do rzędu działek strzelających, zdawałby się, ciągłymi seriami morderczych pocisków (szczerze odradzam kawaleryjskie szarże na łeb, na szyję), inaczej do samonaprowadzającego się pola minowego, a jeszcze w inny sposób do skomplikowanego systemu wieżyczek strażniczych. Po poziomach treningowych trafiamy na właściwe poligony, gdzie poznane wcześniej elementy połączone są w prawdziwie morderczą sieć.

Ta gra łączy elementy logiczne oraz zręcznościowe. No, może trochę przesadzam – „logiczne" nie oznaczają tu żadnych zagadek, a raczej pewne algorytmy postępowania po napotkaniu przeszkody (jeśli widzisz np. dany typ działka, to nie atakuj go od frontu, tylko znajdź stację zasilającą itp.). Także motyw zręcznościowy ciut odstaje od przyjętych standardów – w końcu po ociężałym czołgu nie należy oczekiwać cudów zręczności i zwrotności. Tak czy inaczej, do pokonania każdego poziomu niezbędny jest pewien klucz – po jego rozgryzieniu, przy odrobinie zdolności manualnych, bez większych problemów można przejść całą grę. Zresztą owa „metoda" nie stanowi żadnej tajemnicy – na stronie producenta można znaleźć pełen opis przejścia.

W sumie GROMADA: REVENGE to gra przeciętna, acz ze względu na ubogą ilość dostępnych dla gracza opcji dostała ocenę o jeden punkt niższą od poziomu średniego. Niby posiada nawet całkiem przyzwoitą grafikę, jednak przecież nie samą oprawą żyje człowiek. Nawet w strzelaninach. Bardzo brakuje tu jakiejś iskry, dzięki której gracz przejąłby się swoim zadaniem, czegoś przykuwającego uwagę. Miejmy nadzieję, że kolejne propozycje Buki stać będą na wyższym poziomie – widać, że firma ma pewien potencjał, tylko na razie jeszcze chyba nie do końca wie, jak go wykorzystać. A przecież aż chciałoby się napisać, że mamy do czynienia z najlepszą rosyjską grą od czasu TERTIS. Może kiedyś...

Pooh

Buka
WWW.BUKA.COM

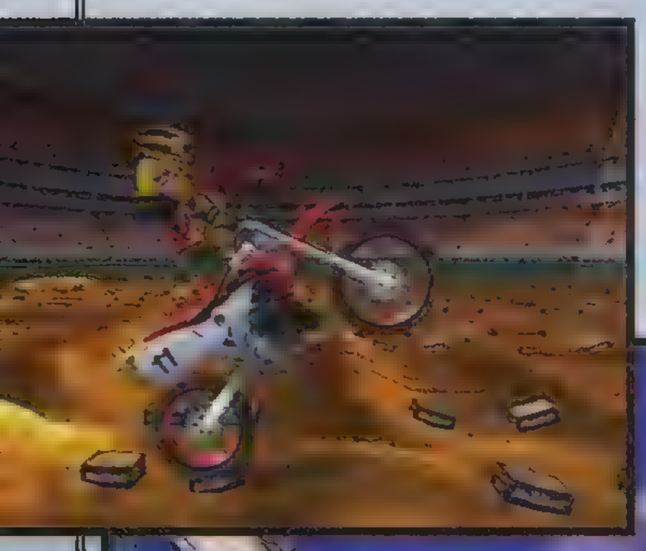
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

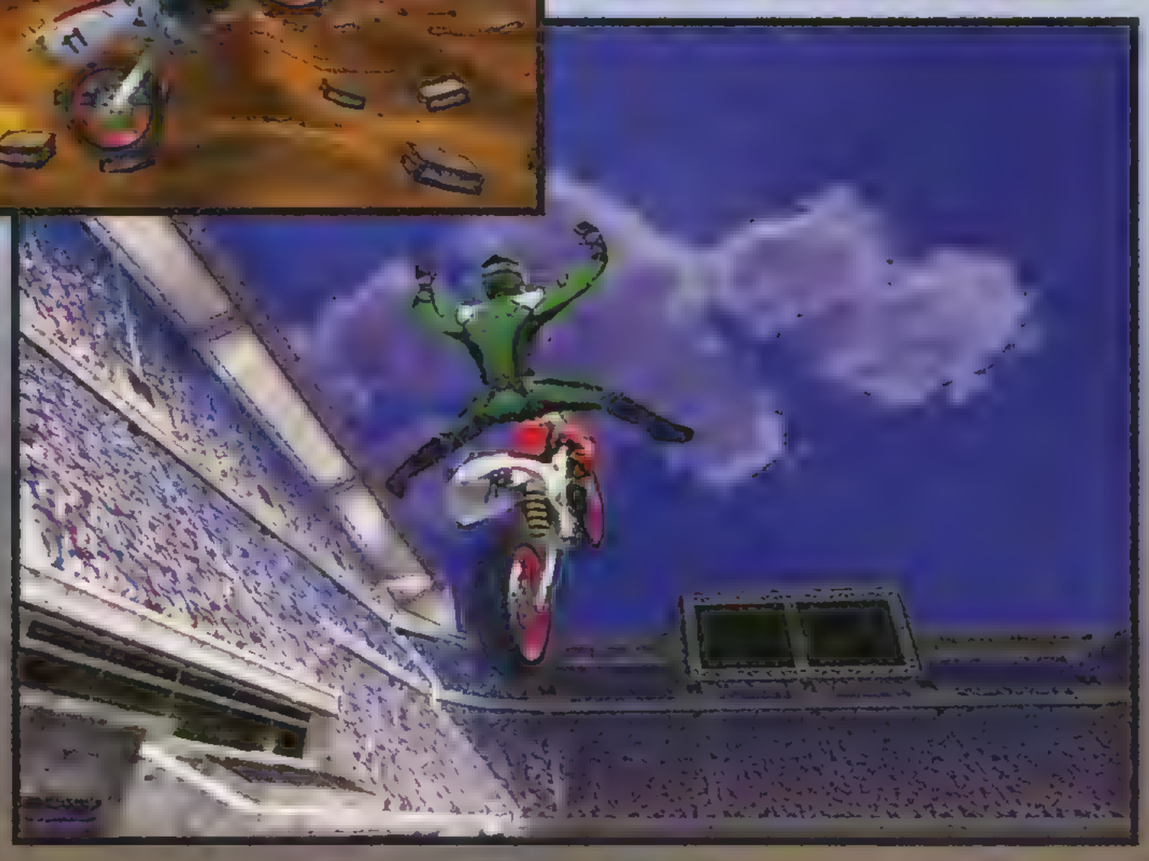
OCENA: 4/10

MOTOCROSS MADNESS 2

To, co wyprawiają zawodnicy w motokrosie, może przyprawić nas o zawrót głowy. Latają na takich wysokościach, że supremacja TopGuna w powietrzu może być poważnie zagrożona! A jakby tego było mało, w czasie lotu wyczyniają dziwne sztuczki: a to uniosą obie nogi nad kierownicę, a to zupełnie zejdą z siodełka, no a czasami nie uda im się wylądować. To jest dopiero sport, w którym można przekonać się, do czego posunie się człowiek, aby naładować się adrenaliną – przecież jak się na to patrzy, to aż ciarki przechodzą!

Wydaje mi się jednak, że znalazłem sposób, aby choć trochę odczuć te emocje, a jednocześnie nie narazić się na ciężkie obrażenia i wizytę w szpitalu. To właśnie MOTOCROSS MADNESS 2 pozwala





na takie ewolucje bez szkody dla zdrowia. Poprzednia część tej gry różni się bardzo niewiele od swojej następczyni. Tak naprawdę jedynym ważnym szczegółem jest bogata grafika. Poprzednio pustynia była baaardzo pustynna, nic na niej nie rosło, a w MM2 w trakcie lądowania można natknąć się np. na doskonale wyglądający kaktus (ależ to musi boleć!). Zmieniło się też wiele drobiazgów, ale niezbyt istotnych dla przebiegu rozgrywki. Niestety, zapowiadany edytor tras nie znalazł się w pełnej wersji – a szkoda, bo byłoby na czym wypróbować inwencję twórczą graczy.

Co do tras, to jest ich na tyle dużo, że poznanie wszystkich w stopniu umożliwiającym wygranie wyścigów zajmie na pewno dobre dwa tygodnie. Tory umiejscowione są w bardzo malowniczych sceneriach i często (przynajmniej na początku) łapałem się na tym, że w trakcie lotu, zamiast patrzeć, gdzie ląduje motor, oglądałem widoczki. Bardzo ładnie wykonano elementy otoczenia – zarówno te „roślinne", jak i budynki czy inne temu podobne obiekty. Z bliska troszeczkę tracą na urodzie, ale przecież gra nie polega na tym, żeby im się przyglądać. W warsztacie zapalony mechanik nie będzie miał dużo zajęć, gdyż uwzględniono tylko kilka możliwości zmiany ustawień skrzyni biegów i amortyzatorów. Natomiast wybór wdzianka i motoru to zupełnie inna sprawa. Stroje są bardzo kolorowe i wybieranie ich bardziej przypomina rewię mody niż wizytę w garażu. Wybór motoru zależy od preferencji gracza, jednak moim zdaniem przewaga prędkości nad zwrotnością jest w tej grze najważniejsza.

Ścigać się można na wiele sposobów, a chyba najbardziej widowiskowym z nich jest wyścig kaskaderski. Polega on na wykonaniu w określonym czasie jak największej ilości trików. Wygrywa oczywiście ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Z kolei najciekawszy jest tryb Pro–Circuit. Tutaj właśnie gracz ma okazję wykazać się swoimi umiejętnościami i za zarobione w ten sposób pieniądze kupić sobie nową maszynę... czy zapłacić za szpital. No i tu leży pies pogrzebany: im więcej wygrasz wyścigów, tym więcej zarobisz, ale nie da się wygrywać nie ryzykując zdrowiem, a za leczenie trzeba płacić, i kółko się zamyka. Może trochę dramatyzuję, lecz często jest tak, że wygranej ledwie starcza na opłacenie łapiduchów, że o naprawie motoru nie wspomnę. Jest na to lekarstwo – nie rozbijać się, ale doskonale wiem, że to łatwo powiedzieć, a trudniej zrobić. Najwspanialszą z dostępnych opcji jest, oczywiście, możliwość nagrania własnych popisów i późniejszego ich odtworzenia. To, co można oglądać na ekranie, to prawdziwe majstersztyki, podobne do tych, jakie można robić w DRIVERZE.

Pomimo że MM2 to gra zręcznościowa, jej autorom udało się uzyskać odrobinę realizmu. Wprowadzono nawet możliwość sterowania lotem motoru za pomocą efektu żyroskopowego kół. W powietrzu dodawanie gazu pozwala unieść przednie koło, natomiast ostrożne hamowanie obniża przód pojazdu. Pomimo tego, że ryk silników motorów zagłusza dosyć skutecznie wszelkie dźwięki, to daje się usłyszeć momenty przyziemienia, i stękanie, gdy zawodnikowi nie uda się dobrze wylądować. W trakcie zderzeń z twardymi obiektami słychać nawet zgrzytanie blach i jęki niszczonych amortyzatorów.

W sumie, gra Microsoftu jest dobrą kontynuatorką tradycji MOTOCROSS MADNESS, ale nic więcej. Nie jest olśniewająca (no, może gdzieniegdzie) i myślę, że jeśli komuś podobała się poprzednia jej część, to i w tej się zakocha. Ostrzegam jednak tych, którzy szukać będą tu realizmu – MM2 ma go trochę, ale nie tyle, żeby zadowolić starych wyjadaczy.

Zulu

Rainbow Studios/Microsoft
WWW. MICROSOFT.COM/GAMES/MOTOCROSS

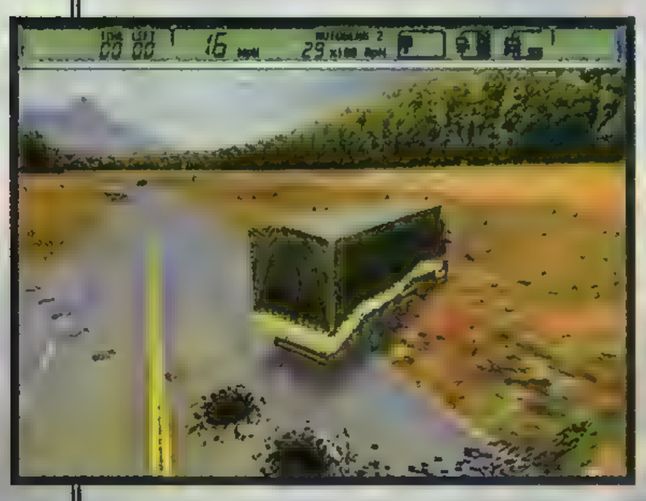
DYSTRYBUTOR PL – MICROSOFT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

HARD TRUCK RACING 2

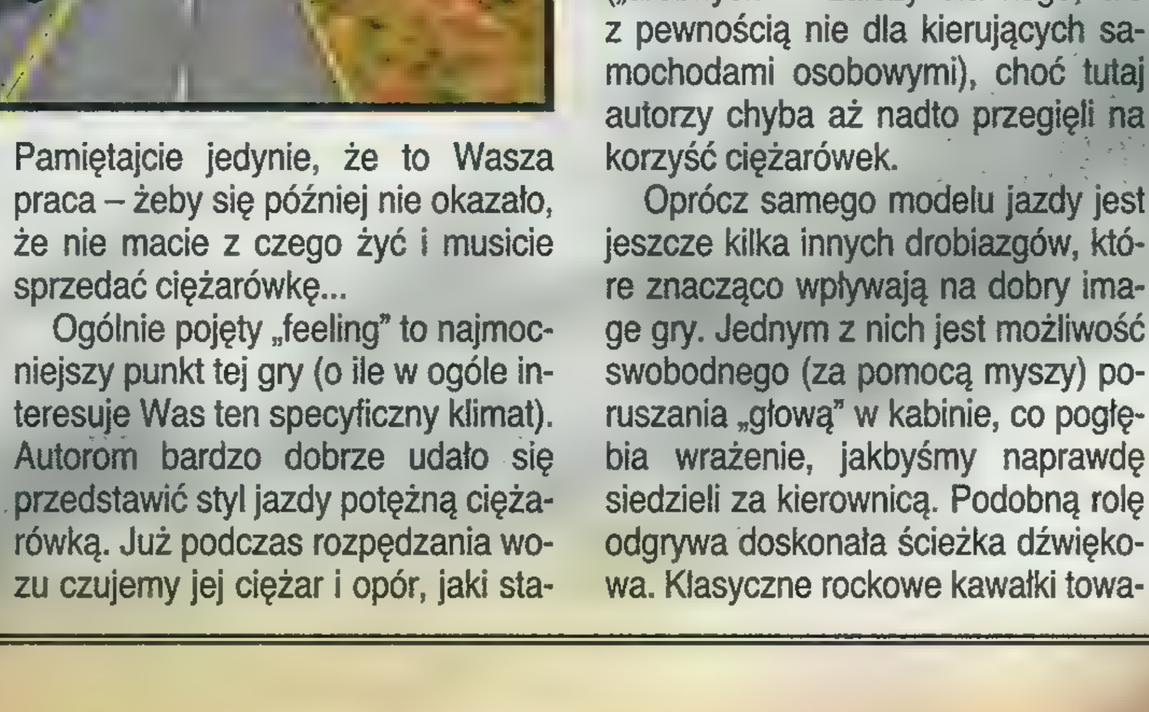
Na rynku gier komputerowych Rosjanie zajmują marginalne miejsce. No, chyba że słowo „rynek" potraktujemy dosłownie – wtedy trzeba będzie im przyznać dominującą rolę (weźmy za przykład stołeczny stadion X–lecia). Ze świecą natomiast szukać producentów nowych gier, co jednak nie oznacza, że ich nie znajdziemy. Wśród nich jedno z pierwszych miejsc zajmuje firma BUKA ENTERTAINMENT, która na swoim koncie ma już kilka całkiem

przyzwoitych gier. HARD TRUCK RACING 2 jest kontynuacją jednego z jej kluczowych przedsięwzięć. Wyścigi potężnych ciężarówek to temat, który z niewiadomych przyczyn jest skutecznie pomijany przez całą branżę. Kilka dostępnych tytułów w tym klima-



cie to jaskółki, które jeszcze wiosny nie czynią. Jak to zwykle bywa, odsiecz przychodzi ze strony, z której najmniej się jej spodziewamy. Nasi sąsiedzi ze wschodu próbują ratować sytuację, wydając kolejną część gry o tych szesnastokołowych potworach.

Mimo iż HARD TRUCK RACING 2 nosi znamiona gry wyścigowej, tak naprawdę niewiele ma wspólnego z tym gatunkiem. Przede wszystkim samo „ściganie się" nie jest tutaj sprawą pierwszorzędną, a przynajmniej nie w ścisłym tego słowa znaczeniu. Owszem, walka z czasem – czy po prostu z innymi kierowcami – jest tutaj obecna, jednak nie do końca chodzi o to, aby być najszybszym na danej trasie. Rozgrywka jest tutaj o wiele głębsza. Gracz nie wciela się w postać kierowcy rajdowego bolidu, lecz w przewoźnika, którego jedynym źródłem dochodu jest ciężarówka, co jednoznacznie determinuje jego zadania w grze. Taki tryb pracy nie jest jednak pozbawiony zalet. Fakt zarobkowania nie oznacza jednocześnie rozbratu z uciechami tego świata. W końcu nikogo nie interesuje trasa przebyta przez ciężarówki, tylko to, by ładunek w nienaruszonym stanie – i najlepiej na czas – dotarł na miejsce przeznaczenia. To, co się wydarzy po drodze, zależy tylko i wyłącznie od kierowcy, czyli od gracza. Jeśli więc ktoś chce uskuteczniać szaleńczą jazdę na granicy wypadnięcia z trasy, podjąć rywalizację z innymi kierowcami czy wreszcie próbuje ubiec konkurencję i załapać się na najlepszy kurs, to proszę bardzo. Nikt tutaj nie będzie Was trzymał za rękę, macie pełną swobodę wyboru zarówno stylu, jak i trasy przejazdu. Pamiętajcie jedynie, że to Wasza praca – żeby się później nie okazało, że nie macie z czego żyć i musicie sprzedać ciężarówkę...

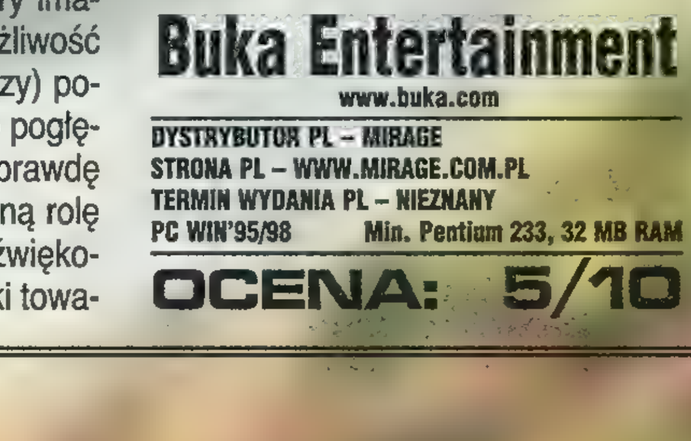


Ogólnie pojęty „feeling" to najmocniejszy punkt tej gry (o ile w ogóle interesuje Was ten specyficzny klimat). Autorom bardzo dobrze udało się przedstawić styl jazdy potężną ciężarówką. Już podczas rozpędzania wozu czujemy jej ciężar i opór, jaki stawia przed ruszeniem w daleką drogę. Uczucie to towarzyszy nam już przez resztę gry. Pokonywanie zakrętów, szczególnie tych ostrych i ciasnych, przypomina nam, czym kierujemy. Nie sposób także zapomnieć o tym fakcie w obliczu drobnych kraks na trasie („drobnych" – zależy dla kogo, ale z pewnością nie dla kierujących samochodami osobowymi), choć tutaj autorzy chyba aż nadto przegięli na korzyść ciężarówek.

Oprócz samego modelu jazdy jest jeszcze kilka innych drobiazgów, które znacząco wpływają na dobry image gry. Jednym z nich jest możliwość swobodnego (za pomocą myszy) poruszania „głową" w kabinie, co pogłębia wrażenie, jakbyśmy naprawdę siedzieli za kierownicą. Podobną rolę odgrywa doskonała ścieżka dźwiękowa. Klasyczne rockowe kawałki towarzyszące rozgrywce przypominają stare, dobre amerykańskie produkcje filmowe, opowiadające o wielkich konwojach mknących po bezdrożach gdzieś przed siebie. Dużo gorzej, niestety, wypada oprawa graficzna gry. Na pierwszy rzut oka nie zmieniła się ani o jotę od czasu ukazania się pierwszej jej części, co – przypomnę – miało miejsce niemalże dwa lata temu. To bardzo dużo, szczególnie w branży komputerowej. Szkoda, że autorzy nie wzięli sobie tego do serca...

HARD TRUCK RACING 2, mimo na pozór jasno określonego gatunku, nie jest grą przeznaczoną dla wszystkich miłośników czterech (i więcej) kółek. Odkąd „ściganie się" nie jest już celem samym w sobie, gra stała się bardziej statyczna, co może zniechęcić niektóre osoby. Również fakt jazdy „mułowatą" ciężarówką w pewien sposób zawęża grono potencjalnych odbiorców. Niemniej gra jest zrobiona na bardzo przyzwoitym poziomie i powinna znaleźć sobie zwolenników – jednego już ma...

TEG



Buka Entertainment
www.buka.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – WWW.MIRAGE.COM.PL
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

Zdarza się, że gra, o której nikt nie słyszał i która nie miała wielkiej kampanii reklamowej, okazuje się wspaniałą zabawą. Tak właśnie jest w przypadku BEETLE CRAZY CUP firmy INFOGRAMES. Są to wyścigi samochodowe, lecz trochę nietypowe. Nie jeździsz tu bowiem ani wyścigowym bolidem, ani wozem terenowym, lecz do swych szaleństw wykorzystujesz przebój Volkswagena, czyli... „garbusa". Ten wóz to legenda przemysłu samochodowego. Kto wie, może po paru jazdach

i Ty dołączysz do grona jego fanatycznych zwolenników?

Atutem BCC jest przede wszystkim przepiękna, kolorowa grafika (rzecz jasna – potrzebny akcelerator). Zarówno trasy, jak i modele aut zrobione są bardzo starannie, lepiej niż w niejednej głośnej samochodówce. Ponieważ jest to raczej zręcznościówka niż symulator, przez większość czasu jeździ się korzystając z widoku TPP (zza samochodu), co przypomina trochę produkcje konsolowe. Jeśli chodzi o wykonanie i klimat, nasuwa się na myśl SPEED BUSTERS (NSS '65). Oprócz widoku TPP do dyspozycji są widoki „zza szyby" (widać kawałek maski) oraz tryb pełnoekranowy (ze zderzaka). W trybie TPP można w pewnym zakresie zmieniać ustawienie kamery, choć pełnej swobody nie ma. Model jazdy jest bardzo uproszczony i mało realistyczny, ale w tego typu grze absolutnie to nie przeszkadza.

Do dyspozycji są trzy podstawowe typy rozgrywki. Single race to pojedynczy wyścig, oferujący jednak aż pięć osobnych konkurencji. „Jump" to skok w dal – rozpędzasz się na krótkim odcinku, uruchamiasz dopalacze (!), wybijasz się z rampy i szybujesz w powietrzu – im dalej, tym lepiej. W sumie – opcja łatwa, prosta i przyjemna – ot tak, dla rozgrzewki. Drugą konkurencją jest „Cross", czyli wyścig po torze terenowym – jeden z najtrudniejszych elementów gry. Gracz zasiada za sterami przemyślnie skonstruowanych bolidów, które w ogóle nie przypominają poczciwych „garbusów". Aby móc sobie wyobrazić, z czym się tutaj spotkasz, wystarczy obejrzeć jakieś zawody motocrossu (czytaj: muldy, skocznie i dziury w drodze). Charakterystyczny sposób prowadzenia auta, do którego trudno się przyzwyczaić, to podstawowe utrudnienie w grze. Do tego dochodzi jeszcze sieć bardzo skomplikowanych zakrętów i już wiadomo, że o zwycięstwo nie jest łatwo. „Speed" to klasyczny wyścig po asfaltowych szosach, chyba najłatwiejszy z wszystkich dostępnych trybów gry. System kierowania nie jest zbyt skomplikowany, a i trasy nie są trudne. Jedynym problemem jest nieustępliwość komputerowych przeciwników. Tryb „Monster" daje możliwość pojeżdżenia volkswagenem przerobionym na

BEETLE CRAZY CUP

Monster Trucka. W tej kategorii, oprócz czasu, punktowana jest jakość przejazdu (liczba potrąconych słupków, liczba zgniecionych samochodów – wszystko to ma znaczenie). Mówiąc szczerze, tu mieliśmy najwięcej kłopotów. Bramki są jakby szyte na miarę, a każde potrącenie pachołka to strata cennych 5 sekund. „Czysty" przejazd może nie tyle graniczy z cudem, co wymaga wielu godzin treningu. Wreszcie „Buggy", który oferuje nisko zawieszone pojazdy plażowe. Wyścig odbywa się po piaszczystych nabrzeżach oraz asfaltowych dróżkach w okolicy. Wygrywa ten, kto pierwszy skończy określoną liczbę okrążeń. Głównym problemem jest tutaj zaciętość komputerowego przeciwnika, który bezpardonowo będzie walczył o wygraną, zupełnie zapominając o zasadach fair play. Zajeżdżanie drogi, czy wręcz spychanie z niej, to typowe zagrywki komputera.

Drugim typem rozgrywki są zawody (Championship). Do wyboru są trzy imprezy, przy czym żeby dostać się do drugiej i trzeciej, trzeba najpierw ukończyć pierwszą. Trzecią dostępną opcją jest tzw. Beetle Challenge, coś w rodzaju klasycznych zawodów, z tym że przechodzisz całą karierę kierowcy rajdowego. W miarę wygrywania poszczególnych wyścigów zdobywasz punkty, które następnie możesz przeznaczać na nowe, lepsze części do swojego „garbusa". System przypomina nieco ten z GRAND TOURISMO na PSX.

BCC obsługuje kierownicę, ma nawet moduły odpowiedzialne za force feedback (powoli staje się to standardem). Z innych ciekawostek: replay oraz tryb multiplayer (IPX lub split screen). Nie jest to oczywiście nic nowego, ale gdyby tych opcji nie było, można by się przyczepić.

BEETLE CRAZY CUP ma wszystko, czego można wymagać od dobrej zręcznościowej samochodówki. Nie jest może grą stulecia, ale z całą pewnością dostarczy Ci znakomitej zabawy. Szczególnie jeżeli lubisz sobie pojeździć niekonwencjonalnymi pojazdami.

Frogger & TEG

Infogrames

www.beetlecrazycup.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

No i doszło do kolizji

KAWASAKI ATV POWERSPORTS

Czterokołowe motory powstały, gdy pojawiło się zapotrzebowanie na pojazd, który może dotrzeć wszędzie. Amatorzy mocnych wrażeń zasmakowali w przyjemnościach jazdy nimi, więc zaczęły się wyścigi. Takie rajdy to dobry pomysł na grę, ale...

Swoje pomysły można zrealizować dobrze, średnio lub źle. W przypadku gry KAWASAKI ATV mamy do czynienia z tym trzecim przypadkiem. Wiem, zacząłem „z grubej rury", ale gdy zainstalowałem grę i zacząłem grać, odechciało mi się już po pół godziny. Widziałem wiele, ale produkt firmy MONKEY BYTE stoi na czele mojej prywatnej listy tych, których nie należy dotykać nawet kijem. Jak można było wydać grę, w której po pięciu minutach treningu wygra sześciolatek? Przeciwnicy jeżdżą okrężnymi drogami, starając się, by broń Boże nie wjechać na jakąś wyższą górkę, aby nie zwolnić zbytnio. Wyprzedzenie ich to tylko kwestia jazdy od punktu do punktu po jak najkrótszym torze, czyli najlepiej – po liniach prostych. Co ciekawe, pod bramką wyznaczającą punkt kontrolny nie trzeba wcale przejeżdżać, wystarczy że motor się o nią otrze. Motocykl w powietrzu zachowuje się jak kamień, leci bez żadnych przechyłów, niezależnie od tego, w jakiej pozycji wyskoczył w górę. Próbowałem wywrócić go na jakimś pagórku, ale moje próby skoczenie. Znalazłem możliwość budowania własnych torów. Coś takiego rzadko kiedy jest oferowane przez producentów, więc poprawiło mi to humor. Jednak nie na długo. Okazało się bowiem, że budowa toru polega na przestawianiu punktów kontrolnych na tym samym terenie, co w trasach już zaprojektowanych. Staje się to nudne już po pięciu minutach.

Do wyboru mamy cztery tryby ścigania się: rally, derby, treasure hunt i finders/keepers. Najciekawszy wybór to derby – motory rozpierzchają się po całym torze, a wygrywa ten, kto odnajdzie najwięcej punktów kontrolnych w wymaganym czasie. Wyścigi mogą się odbywać w sześciu sceneriach, przy zmiennej pogodzie, ale to trzeba ustawić przed wyścigiem. Nie ma takiej możliwości, aby deszcz zaczął padać np. po jednym okrążeniu. Wzmiankowany wcześniej sześciolatek po pół godzinie gry zajmował w każdym trybie pierwsze miejsce. Bardzo dziwnym pomysłem jest finders/keepers. Jeżdżenie po sporej powierzchni – z rzadka tylko urozmaiconej jakimś krzaczkami – i szukanie diamentów trochę nie pasuje do tytułu.

Z tego co piszę wynikałoby, że głównymi odbiorcami gry mają być małe dzieci. Tak, na niecałą godzinę może i owszem, potem rodzic albo brat usłyszy od malucha, że mu się znudziło i chce grać w N4S. KAWASAKI ATV to po prostu gra niesamowicie nudna. Monotonny krajobraz i jazda w kierunku pokazywanym przez strzałkę może uśpić nawet najbardziej zapalonych graczy. Ciekaw jestem, czy ktoś z firmy Kawasaki widział ten tytuł?

To, co widać na ekranie, to nie to, do czego jesteśmy przyzwyczajeni. Kwadratowe kropki, które mają być trawą lub wodą – w zależności od nałożonej tekstury. Wydawałoby się, że prowadząc taki motor po wybojach, kierowca powinien podskakiwać na siodełku jak na trampolinie, ale nie tu. W KAWASAKI ATV siedzi on na motorze jak kamienna rzeźba i ani drgnie. W trakcie przejazdu przez wodę oczekiwałem ładnego rozbryzgu, a zobaczyłem tylko jak motor, który prowadzę, zwalnia – i to wszystko. Zderzenie z inną maszyną powoduje gwałtowną i nieoczekiwaną zmianę kierunku jazdy. Niestety, bez żadnych efektów wizualnych.

Jeśli zaś chodzi o efekty dźwiękowe – są takie jak reszta gry. Żadnej muzyki w trakcie przeglądania menu, a odgłosy pracy silnika po pierwsze są bardzo ciche, a po drugie nijak mają się do rzeczywistych.

Wniosek jest tylko jeden. Firma MONKEY BYTE musi się jeszcze wiele nauczyć i być może wtedy wyda coś, co poziomem grafiki i innymi elementami będzie dorównywało chociaż średniej rynkowej. Jak na razie to, co prezentuje sobą ta gra, było dobre, ale dwa lata temu, gdy akceleratory 3D były jeszcze w powijakach.

Zulu

Jak usiadł na motorze, tak siedzi do końca

Czasem robi się trochę tłoczno

Monkey Byte
www.mbyte.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

FLY! 2K

Faktem powszechnie znanym jest, że na rynku cywilnych symulatorów lotu króluje FS2000. Po piętach depcze mu FU3. Gdzieś w ogonie za nimi czołgał się FLY!. Teraz na moim biurku wylądowała kolejna edycja tej gry – oznaczona niesamowicie modnym ostatnio dodatkiem „2000". Niestety, nowy numerek w nazwie nie zmienił sytuacji. Produkt TERMINAL REALITY nadal wlecze się w ogonie za całą resztą.

Po pierwsze grafika. FLY!, podobnie jak FLIGHT SIMULATOR 2000, pozwala latać po całym świecie. W obu przypadkach mamy dwa rodzaje scenerii: scenerię główną i nakładane na nią lokalne. Ta pierwsza obejmuje cały świat. Biorę pod uwagę gołego FS2000 bez żadnych dodatkowych scenerii. Tutaj wygrywa produkt Microsoftu. Posłużę się przykładem Polski i Okęcia. W FS mamy wiernie oddany układ pasów i dróg kołowania. Budynki, mimo że nie mają prawdziwych kształtów, to stoją tam, gdzie trzeba i we właściwej ilości. W FLY! mamy tylko pasy i niedokładnie oddane drogi kołowania, a z budynków obecna jest tylko wieża. No, ale nic to. Robimy przelot do Łodzi. W FS zachowany jest mniej więcej właściwy kształt większych miast oraz układ rzek i torów. Dzięki temu przy użyciu mojej kochanej mapy lotniczej zlokalizowałem taką mieścinę jak Skierniewice. We FLY! jest

to niemożliwe. W tym wypadku miasta to po prostu różnej wielkości kwadraty wyróżniające się tylko inną teksturą. Ani torów, ani rzek nie uświadczysz. Dolatuję do Łodzi. Podchodzę do lądowania. We FLY! tylko jeden pas położony na teksturę świata. Obleśne! W FS jest pas startowy, kawałek drogi kołowania oraz budynki.

Drugi rodzaj scenerii to scenerie szczegółowe. Ja znowu głosuję na FS, gdyż na jego korzyść przemawia ogromna ich ilość – dostępnych do ściągnięcia z sieci. Wracam do przelotu. Zanim go wykonałem, oba programy wygenerowały mi plan lotu. We FLY! miałem jedynie podane współrzędne punktów zwrotnych i jeśli przez przypadek była to radiolatarnia, to również jej częstotliwość. Kursów dojścia i odejścia już nie było. Za to w FS mogłem generować trasę zarówno VFR, jak i IFR. Przy IFR mogłem wybrać, czy chcę lecieć na VOR, czy NDB. Na dokładkę we FLY! zauważyłem w nim brak NDB w Łodzi, który jest zarówno na mojej mapce, jak i w FS. Dla ciekawskich podaję częstotliwość i znak wywoławczy: 357 i LDZ.

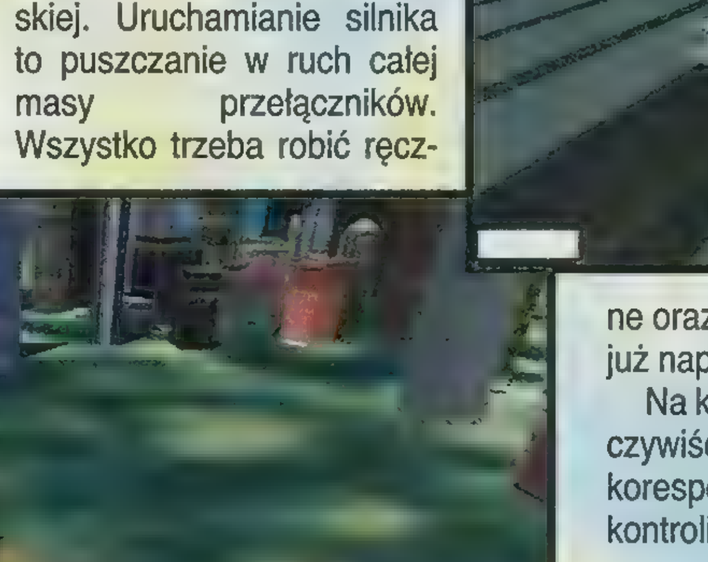
Teraz samoloty. Poziom realizmu jest porównywalny, może nawet z minimalnym wskazaniem na FLY!. Tu jednak znowu FS ma przewagę, a to pod postacią setek samolotów tylko czekających na ściągnięcie z sieci. Ostatnią istotną sprawą są kokpity. Oba programy prezentują odmienną filozofię. W FS kokpity są upchane na jednym ekranie – nie zawsze odpowiadają rzeczywistości, ale za to wszystko jest pod ręką. We FLY! kokpity są odwzorowane w najmniejszym szczególe. Można znaleźć nawet przełącznik lampki „NO SMOKING" umieszczonej w kabinie pasażerskiej. Uruchamianie silnika to puszczanie w ruch całej masy przełączników. Wszystko trzeba robić ręcz-

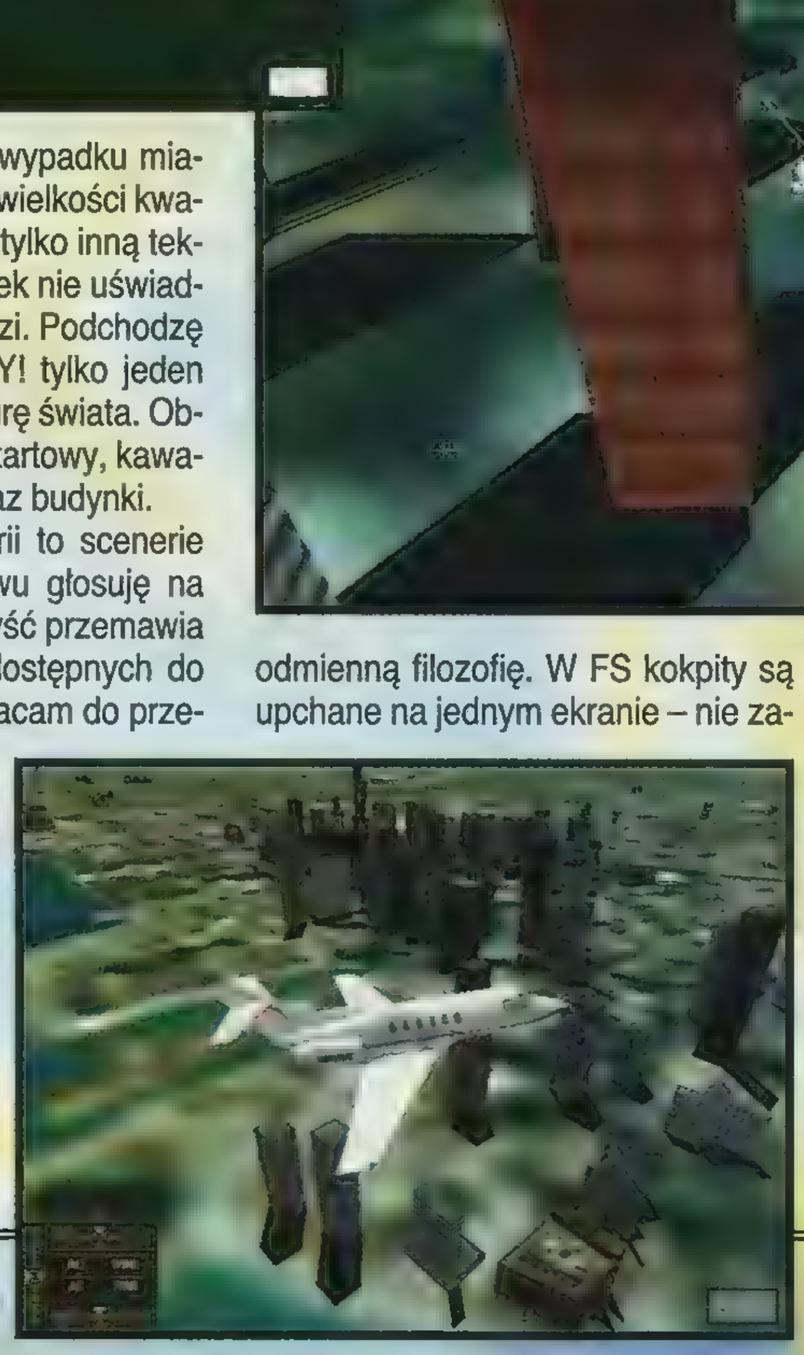
można sobie z tym prowadzić, ale podczas podejścia do lądowania to już klęska. Całkiem na ślepo lądować się nie da, a ustawić kokpit tak, aby mieć wgląd w najważniejsze dane oraz sensowny widok na pas, jest już naprawdę trudno.

Na koniec coś na temat ATC. Rzeczywiście, można prowadzić pełną korespondencję z wieżą i ośrodkami kontroli. Wszystko pięknie, tylko czemu podczas podejścia do Okęcia w ciężkich warunkach, bezwzględnie wymagających ILS, kontroler zamiast naprowadzić mnie na pas 33 każe podchodzić do pasa 29 ILS?

FLY! ciągle cierpi na choroby wieku dziecięcego. Ma kilka fajnych elementów, ale zdecydowanie wymaga jeszcze dużo pracy. W tej chwili prawie pod każdym względem ustępuje swojemu starszemu bratu z stajni „Małych-Miękkich". Trudno się dziwić, FS ma już około 18 lat, a FLY! dopiero około roku.

Topgun





Take 2

www.terminalreality.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – 3 KWARTAŁ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

CRICKET 2000

Masywne ochraniacze na nogach, hełm z metalową kratą chroniącą twarz, drewniana kłoda w ręku... Na pewno marzyłeś kiedyś, aby wyjść w takim rynsztunku na trawiaste pole i poodbijać z całej siły piłkę rzucaną w Twoim kierunku. Nie? W takim razie chciałeś być miotaczem, mającym za zadanie przechytrzyć tego kolesia z kijem, który broni bramki, ułożonej z drewnianych elementów. A może bardziej interesowała Cię posada łapacza, czekającego na wysoką piłkę, lecącą w jego stronę jak dar od Boga? W każdym razie, jeśli przyjdzie Ci ochota wcielić się w jedną z powyższych postaci w świecie wirtualnym, możesz np. zaopatrzyć się w tegoroczne wydanie gry CRICKET firmy EA Sports.

Krykiet to dyscyplina prawie nie znana w Polsce. Ale gdyby nasz kraj stanowił w przeszłości część Imperium Brytyjskiego z pewnością byłoby inaczej. Wystarczy wybrać się do Nowej Zelandii, Południowej Afryki, Pakistanu czy Bangladeszu, aby się o tym przekonać. W CRICKET 2000 odnajdziesz zespoły narodowe ww. krajów, a także ośmiu innych państw. Do najsilniejszych drużyn zaliczają się: Południowa Afryka, Indie, Anglia, natomiast zdecydowanie najsłabsze są Szkocja i zespoły z Afryki (Kenia, Zimbabwe). Umiejętności poszczególnych teamów łatwo ocenić, analizując charakterystyki prezentowane na wykresach. Ale nie wybór zespołu jest najważniejszy, tylko ustawienie poziomu trudności. To od tej decyzji zależy, czy będziesz częściej trafiał w piłkę i rozbijał bramki przeciwnika, co jest równoznaczne z częstszym odnoszeniem zwycięstw.

W grze dostępne są 4 tryby rozgrywki. Najbardziej czasochłonny jest Puchar Świata, w którym bierze udział 12 zespołów. World Cup Super Six to skrócona wersja Pucharu – rozgrywki zaczynają się od fazy, w której pozostało tylko 6 reprezentacji i każda musi rozegrać 4 pojedynki, aby zagrać w finale. Istnieje również możliwość rozegrania meczu towarzyskiego, One Day International, oraz przeprowadzenia treningu w hali, w której do znudzenia można powtarzać odbijanie i rzucanie piłki.

Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy po wyjściu zawodników na boisko jest oprawa graficzna (szczególnie jeśli środowisko gry wyświetlasz w rozdzielczości 1280x1024 pikseli). Animacje postaci zostały dopracowane w szczegółach, dzięki czemu możesz obejrzeć wycierającego piłkę o spodnie miotacza, znudzonego pałkarza, który opiera się o drewnianą rakietę, wybuch radości zawodników po udanej akcji, a korzystając z opcji powtórki – nauczyć się trudnej sztuki rzucania piłki o ziemię z wyprostowanym łokciem. Z dbałością o detale odwzorowano również architekturę trybun, nie zapominając o takich rekwizytach, jak telebim, reklamy wokół pola gry czy słupy z reflektorami. W sumie twórcy gry stworzyli repliki 12 krykietowych aren.

Po rozpoczęciu spotkania dość szybko okazuje się, że rozgrywka polega na wykonywaniu tylko dwóch zestawów czynności – związanych z rzucaniem i odbijaniem piłki (graczami z pola steruje komputer). Podczas serwisu najważniejsze jest odpowiednie podkręcenie piłki oraz wybór miejsca jej uderzenia o podłoże. Jednak nawet logiczne połączenie obu tych elementów rzadko kończy się zdobyczą punktową dla atakujących. Szansę na skuteczny serwis można zwiększyć jedynie poprzez zmianę poziomu trudności, ale tylko na korzyść jednej z drużyn. W grze zdecydowanie łatwiej piłkę odbija się niż rzuca. Po kilku próbach obrony bramki okazuje się, że najlepsze wyniki uzyskujesz, ustawiając się tuż za wskaźnikiem pokazującym, gdzie poleci piłka. Jeśli stosuje się tę metodę, to procent udanych uderzeń waha się w okolicach 90%.

Jak widać, gra szybko staje się monotonna. W dodatku uczucie to potęguje specyfika krykieta – mecz składa się bowiem z dwóch serii: najpierw serwuje jedna drużyna, a potem druga. W ciągu meczu zmieniają się rolami tylko raz. Naprawdę ciekawie jest tylko na początku obcowania z grą, kiedy odkrywasz reguły krykieta, sugerując się reakcjami publiczności i zmianą rezultatu na tablicy wyników.

Zakup gry CRICKET 2000 polecam osobom chcącym zrozumieć, czym się tak podniecają komentatorzy tej dyscypliny w relacjach telewizyjnych Sky News. Gracze poszukujący nowego, wciągającego na wiele dni symulatora sportowego powinni sięgnąć po inny tytuł.

Kristoff

EA Sports
www.easportscricket.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – WWW.IPSCG.COM.PL
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

STEEL PANTHERS WORLD AT WAR

Brak nowych gier, a także przemyślanej strategii wykorzystania przez producentów sukcesu sprawdzonych już tytułów, zmusza nas, graczy, do samodzielnych poszukiwań. Dzięki temu wyśmienita gra CLOSE COMBAT 3 doczekała się licznych dodatków, takich jak REAL RED (bardziej rzeczywista Armia Czerwona i niektóre bronie), WEST FRONT, a także nakładek o Rumunach, Finach, roku 1940 r. (blitzkrieg we Francji) oraz, świeżutkiej, o Wietnamie!

Wszystkie te rozszerzenia (łącznie z zapowiadaną nakładką, czyniącą z CC3 grę o I wojnie światowej) są zazwyczaj dostępne w sieci lub na płytkach niektórych lepszych pism. Trudność jest jedna – potrafią zajmować nawet 60 MB, ale za to są za darmo (poza opłatą za połączenie, ale przy dobrym łączu zapłacimy maks. 15 zł). To samo tyczy się nowej wersji STEEL PANTHERS. Gra zajmuje ponad 300 MB, więc ściąganie mija się z celem. Kilka pism zachodnich obiecało jednak zamieścić ją na swoich płytkach. W STEEL PANTHERS WORLD AT WAR gruntownie przetworzono engin SP 3, ale tematycznie i skalą gra ta nawiązuje do SP 1. SPWAW stanowi samodzielną grę pod Windowsy. Jak w przypadku całej serii, jest to klasyczna turówka z planszą podzieloną na heksy. Podstawowymi jednostkami są drużyna piechoty oraz jednostka sprzętu. Jeden heks to 47 m rzeczywistego terenu, a jeden etap to kilka minut. Gracz ma możliwość rozegrać scenariusz, kampanię, stworzoną przez siebie bitwę lub scenariusz. W grze można zapisać do 1 000 scenariuszy i do 32 kampanii. Niestety, w wersji 1.0 gry gotowych scenariuszy jest tylko kilkadziesiąt, a kampania... jedna (pełna), z możliwością wyboru jednej z 6 głównych nacji. Duży wysiłek włożono w oddanie większego realizmu walki ogniowej. Nie ma już natychmiastowych eliminacji atakującego przeciwnika. Ostrzał nabiera skuteczności wraz z kolejnymi salwami (pierwsze są zazwyczaj na wiwat), a najlepiej, by pojazd strzelający się nie ruszał (jest nawet opcja, by ruszający się nie mógł już strzelać – wszak etap to tylko kilka minut). Zmieniono też możliwości obronne pancerza, uwzględniając kąty nachylenia burt oraz kąt strzału. Dzięki temu więcej jest trafień punktowych (wieża, burta) oraz rykoszetów. Niestety, popełniono jeden nowy błąd i zostawiono dwa stare. Nowy błąd polega na bezwzględności zasady słabości pierwszej salwy. Przy pierwszym strzale z sąsiedniego heksu szansa trafienia 6% brzmi jak żart – pewnie zapomniano o parametrze odległości.

Dwa stare błędy to brak właściwego wyboru celu (samochód pancerny, ostrzeliwany z sąsiedniego heksu przez wrogi czołg, wali do oddalonej ciężarówki, bo w nią... łatwiej trafić) oraz strzelanie przez działon artylerii z całej dostępnej broni (po wystrzale z armaty następuje salwa karabinowa – o dziwo, często skuteczniejsza w przypadku ostrzału wrogiej piechoty niż salwa z działa).

Jednak dla wielbicieli SP te błędy nie będą przeszkodą (jak również kilka niedociągnięć technicznych – zamiast czeskich bunkrów widzimy transporter opancerzony). Ważniejsze jest to, że gra pozwala na odtworzenie taktycznego pola walki z lat 1930–49 z wszelkimi możliwymi jednostkami. Mało tego – w trakcie rozgrywki saperzy mogą stawiać pola minowe, spadochroniarze wysypują się z samolotów i szybowców, a jednostki specjalne i partyzanci pojawiają się za plecami wroga w miejscach wyznaczonych przed walką. Dodajmy do tego pełną paletę sprzętu, zasieków i umocnień (można wreszcie odtworzyć walki na linii Maginota), włącznie ze słynnymi japońskimi jaskiniami na Pacyfiku, które zniszczyć może tylko ostrzał bezpośredni lub miotacz ognia.

Grafika nie uległa istotnej zmianie. Niektóre pojazdy wręcz rozmywają się od nadmiaru barw, za to poprawiony dźwięk przyprawia o dreszcze – jest mocny i wyrazisty, a poszczególne rodzaje uzbrojenia „hałasują" przekonywująco. Grafika jednostek (zdjęcia i obrazki) uległa wzbogaceniu tylko w odniesieniu do Niemców (a i to nie wszystkie pojazdy). Wielu zdjęć brakuje, ale te drobne niedociągnięcia zostaną pewnie nadrobione w kolejnych patchach.

Gra zmieniła też swój charakter, jeżeli chodzi o stosowaną taktykę – zyskała przede wszystkim artyleria. Teraz warto rzucić do przodu jednostki rozpoznawcze, rozpoznać system obrony nieprzyjaciela, wycofać się, a pozycje obronne obłożyć ogniem artyleryjskim na kilka etapów. I dopiero nacierać.

Ale to później – bo teraz gracze powinni nerwowo przerzucać pisma w księgarniach w nadziei, że ktoś wyda opisywaną grę.

Berger

Matrix Games
www.matrixgames.com/spwaw

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Lata mijają z szybkością samochodów w NEED FOR SPEED. To, co dla naszych przodków było oczywiste, dla ich wnuków jest już tylko zapomnianą historią. Szczególnie dla tych wnuków z Ameryki, dla których wynalezienie żarówki to prehistoria, a znalezienie piwa w lodówce w drodze na kanapę przed telewizorem stanowi trudność nie do przezwyciężenia. Cały ten wstępik jest po to, by uświadomić odbiorcom gry AMWW jeden doniosły fakt: tytuł tej gry jest błędny! Otóż patrząc na pudełko i czytając WORLD WAR, każdy normalny uczeń podstawówki (normalny, czyli nie chodzący do szkoły dla kolegów, ale dla wiedzy) powinien zakrzyknąć: „Toż to o I wojnie światowej!".

ogródek: ta gra nie ma nic wspólnego z tamtym wydarzeniem historycznym. Równie dobrze mogłoby to być o przewrocie wojskowym w Pernambuko. AMWW to przecież nie zmieniony pierwszy AM, z wszystkimi wadami i zaletami, które uwidoczniły się w drugiej jego części. A że produkt w USA się przyjął i jest kupowany, więc trzeba podsycić zainteresowanie. Szkoda, że oprócz chęci dorobienia się nie pojawiła się tu chęć dokonania jakichkolwiek zmian.

SOLDIERS STORY

AMWW jest grą skandalicznie typową. Posuwamy się zielonym sier-

Zielony, plastikowy żołnierzyk ciągle mógłby fascynować graczy, ale trzeba by mu odkurzyć mundurek, poprawić grafikę i sterowanie, zdynamizować scenariusze i poprawić SI, bo inaczej powstaje wtórnik pośledniego gatunku. I to na skalę wojny światowej.

Tak naprawdę nazwą ściśle zastrzeżoną dla pierwszej wojny jest określenie GREAT WAR. Jednak tak czy inaczej WORLD WAR nie kojarzy się biegłym rzeczoznawcom z drugą wojną, która, jak świat światem, występuje w literaturze jako SECOND WORLD WAR. A właśnie ta II wojna światowa stała się luźną osnową fabuły kolejnej już, nawet nie pomnę której, historyjki o zielonym, plastikowym sierżancie.

SERIA Z AUTOMATU

No bo tak (ach, ten styl!): było już o sierżancie jako takim (ARMY MEN), o sierżancie wtórnym (ARMY

MEN 2), sierżancie bodajże kraglutkim, czyli trójwymiarowym (ARMY MEN 3D – ale to, zdaje się, tylko na konsolę), sierżancie powietrznym (ARMY MEN AIR TACTICS – podtytuł na konsolę brzmiał AIR ATTACK), sierżancie w kosmosie (ARMY MEN TOYS IN SPACE), teraz mamy sierżanta na plaży. I to jakiej plaży! Tej słynnej, z filmu o lądowaniu w Normandii. Twórcy AMWW, by zarobić jeszcze raz na trafionym pomyśle, wykorzystują nie słabnące zainteresowanie graczy II wojną światową. Powiedzmy jednak bez

żantem przez 12 map (ale na jednej mapie może być kilka misji), wykonując zadania tak sztampowe (zazwyczaj chodzi o to, by coś zniszczyć – radar czy bazę – likwidując po drodze straże), że czasami trudno się zorientować, gdzie już jesteśmy. Jak zwykle do pomocy pojawiają się na planszy nasi koledzy, którymi możemy sterować lub którzy przelatują obok nas w sobie tylko znanym kierunku i załatwiają swoje własne porachunki.

Zadania nie są skomplikowane i ich wykonanie zależy od dwóch elementów. Pierwszym z nich jest zręczność gracza. Czy zdoła się dość szybko obrócić w odpowiednim kierunku i czy z nerwów nie pomyli mu się wybór broni (BACK-

SPACE)? No bo jeżeli bombardujemy radar, a tuż obok pojawia się patrol wroga, to albo nas wykończą, albo nasz hero rozwali ich samodzielnie – z moździerza. Z uwagi na szybkość wydarzeń nawet nie wpadnie nam do głowy, by przełączyć się na karabin,.

Drugą rzeczą jest przypadek. Jeżeli gdzieś biegniemy, a wokół rozrywają się pociski, to w jednej misji stracimy wszystkich, a po odsejwowaniu spokojnie przelecimy ten sam rejon. Można zrozumieć, że w tak nudnej grze nie ma innych zmiennych, jak tylko takie niespodziewane zdarzenia losowe, bowiem zadania stawiane przed graczem doświadczonym w serii i obeznanym z odwrotnymi funkcjami klawiszy myszki (prawy – idziesz, lewy – strzelasz, co niewprawnemu graczowi przysparza kłopotu) są banalne.

jest znany od początku i tylko przypadek (np. wybiegnięcie na ulicę wprost pod lufy patroli lub czołgów wroga) może przeszkodzić w zwy-

cięstwie. A wybiegnięcie owo jest skutkiem fatalnego SI komputera. Żołnierze jasnobrązowi kręcą się zazwyczaj w kółko, strzelają z rzadka i w dodatku niecelnie. Ostrzeliwany z moździerza czołg stoi w miejscu i nawet nie szuka tej muchy, która ogryza jego pancerz, co byłoby naturalnym ludzkim odruchem. Ale cóż, wszak to tylko plastik.

MISSION VERY POSSIBLE

O tak, w misjach to się trzeba nieźle natrudzić, ale... przy chodzeniu. W finałowym szturmie na stolicę wroga (Berlin? :–)))))) trzeba wziąć moździerz, wejść na łódź patrolową na rzece, przeprawić się na drugi brzeg, wykończyć patrole i nadajnik, wyjść na plażę i wykończyć wrogie łodzie na rzece, wrócić do swojej, przeprawić się z powrotem, odzyskać zdrowie, uzupełnić amunicję, przeprawić się na brzeg z miastem, powoli wykończyć z moździerza sprzęt i żołnierzy wroga, a na koniec zniszczyć jego dowództwo.

Misja taka to głównie bieganie, uzupełnianie i odzyskiwanie. Wynik

TAKTYKA W GRZE

Taktyka w AMWW jest prosta. Trzeba szukać skrzyń z lepszą bronią i gadżetami oraz paczek z medykamentami. Następnie, poprzez ruch ku zaznaczonym na mapie celom, przeczesywać teren i strzelać odpo-

wiednio wcześnie do zauważonych patroli. Ciężki sprzęt można albo zbombardować lotnictwem (jeżeli mamy), albo moździerzem lub bazooką. Wykorzystywanie własnego czołgu to ostateczność, ponieważ zanim nakierujemy lufę na cel, wróg odda już kilka strzałów i może się zdarzyć, że wraz z naszą maszyną rozpłyniemy się w plamę plastiku, nim zdołamy zlikwidować natręta. Ciekawą możliwością jest wykorzystywanie żołnierzy lub sprzętu nie należącego do drużyny. Stoją sobie te zielone sierotki na planszy i czasami nic nie robią, a gdy je zaznaczymy, to bez szkody dla sierżanta i jego ferajny możemy wykańczać przeciwników i jego sprzęt. Jest tylko jedno „ale": komputer udaje, że nic nie wie o przejęciu przez nas kontroli nad wydzielonymi siłami Zielonych. W związku z tym nie mamy podglądu mapy w miejscach, których nie widzi właściwa drużyna. Nasz czołg wjeżdża na nieodkryty obszar mapy i znika z pola widzenia. Trzeba przesunąć za nim członka drużyny, by i czołg, i jego cele stały się widoczne.

ARMY MEN WORLD WAR

JEDNOSTKI I SPRZĘT

To, czym dowodzimy, jest już standardem i żywcem przypomina armię z lat 50. Każdy z żołnierzy – w zależności od posiadanego uzbrojenia pierwotnego lub dodatkowego – może stać się: obsługującym karabin maszynowy, karabin snajperski, miotacz płomieni, moździerz lub bazookę. Ponadto każdy młodzian ma chlebak, zaś w nim – zgodnie z przeznaczeniem tego rodzaju torby – granaty. A że w grach nie potrzeba żadnego wyszkolenia, każdy z żołnierzy może, poza indywidualnym uzbrojeniem, dosiąść poważniejszej zwierzyny, stając się kierowcą jeepa, transportera opancerzonego, ciężarówki, czołgu czy też łodzi patrolowej.

Wybór nie jest duży, a zawód tym większy, że czytając podtytuł gry (WORLD WAR) każdy mógł sobie wyobrazić rozbudowane możliwości, kupę sprzętu, setki rodzajów uzbrojenia i wyposażenia. Tymczasem nic się nie zmieniło i to nie tylko jeżeli chodzi o broń, ale także budynki oraz specgadżety (lotnictwo rozpoznawcze, bombardujące, spadochroniarze, sprzęt dodatkowy, dwa rodzaje apteczek itp.).

MULTIPLAY

Te kilka bunkrów, wież artyleryjskich, namiotów pomocy czy radar nie pozwalają na rozbudowę misji w grze czy też na wielkie ubarwienie scenariuszy w trybie multiplayer. Wybór map jest niezbyt duży (16), a w grze brakuje edytora. Ponadto każda rozgrywka z kolegami to żmudne wybijanie się, by zdobyć punkty za zabitych; wygrywa się też poprzez zabranie centralnej flagi lub flag wszystkich przeciwników. Takie ustawienie kryteriów zwycięstwa powoduje, że tryb multi to nędzna wybijanka i nawet obecność kolegów niczego nie ubarwia. Przecież zdobycie tysiąca punktów to znalezienie wroga, uzyskanie nad nim przewagi liczebnej i wybicie go. Cały dreszcz emocji wynika z niepewności, czy zdążymy namłócić więcej i szybciej niż koledzy. Ale podniecająca rozgrywka!

PODSUMOWANIE

Autorzy ARMY MEN WORLD WAR przesadzili. Kolejna gra z tej serii nie przynosi niczego nowego. Grafika nie została zmieniona i przypomina rok gdzieś tak 1997. Niewielki wybór jednostek, niewielkie możliwości. Cele misji są sztampowe i nudne, a ich rozwiązanie to zazwyczaj odkrycie jedynej i najlepszej drogi przez planszę. Kuriozalny jest w tym względzie pierwszy scenariusz, kiedy to lądujemy na plaży. Czy miał być to tutorial, czy wstęp jakiś? Nie wiadomo. Dość, że po wyjściu z barki desantowej trafiamy w środek strzelaniny. I to nie naszej. Zieloni biegają wokół i giną, Jasnobrązowi stoją wokół i giną, a my, zdezorientowani, patrzymy i patrzymy. Gdy minie oszołomienie, biegniemy w górę planszy i mijamy liczne plamy plastiku. Tuż przy celu wędrówki – jakimś nadajniku czy radarze – jest już zazwyczaj pusto, więc kilka granatów kończy sprawę. Nasz udział w tej hucpie zaznaczył się kilkoma leniwymi kliknięciami, małą przebieżką, paroma strzałami i granatami. I tak jest w większości scenariuszy. Jedna droga, jedno rozwiązanie. Standard, zero myśli.

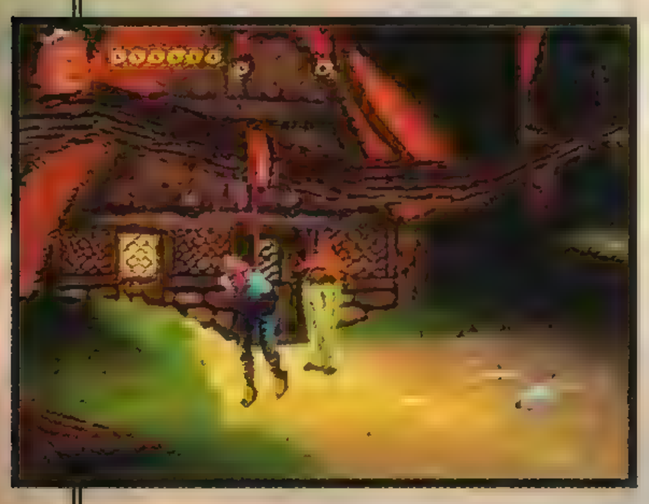
A jeżeli jednak ktoś by chciał podejść ambitnie do tematu, byłaby to już zupełnie inna gra i zupełnie inna historia. Bo temat sam w sobie jest fascynujący, sięgający do głębi psychiki dziecka i przepastnych pokoi dziecięcych, gdzie w pudłach kryły się ongiś plastikowe armie. Można naprawdę stworzyć fascynującą grę strategiczną albo przygodową, ale trzeba by popracować nad grafiką, zamienić sposób klikania, wprowadzić zaznaczanie grupy żołnierzy przeciągnięciem myszą. Jeżeli nikt tego nie zrobi, ARMY MEN pozostanie hitem konsoli i zręcznych paluszków. I nic więcej. Czas już, by pecetowa seria ARMY MEN znalazła to samo miejsce spoczynku, co armia plastikowych żołnierzy każdego chłopaka – w szufladzie, w piwnicy lub na strychu. I niech tam spoczywa w pokoju.

Berger

3DO
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 4/10



ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR

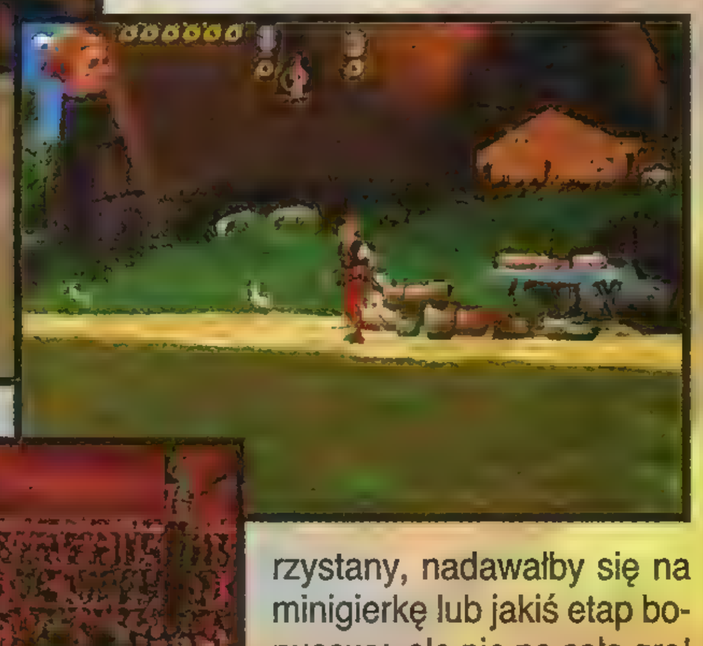
Słyszeliście kiedyś o beta teście lub kontroli jakości? Jest to jeden z najważniejszych etapów przy pisaniu gry. To właśnie dzięki temu usuwa się większość niedociągnięć i błędów. Jednak, niestety, nie wszystkie firmy stosują coś takiego. Efektem tego są właśnie takie produkty jak ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR.

Postać Asterixa zna prawie każdy. Ten nieustraszony galijski wojownik to postać niesamowicie popularna, szczególnie we Francji, choć zapewne i w naszym kraju nie brakuje mu wielbicieli. Jak wiadomo, przygody Asterixa zaczęły się od komiksu stworzonego przez duet Gościnny & Uderzo. Następnie przyszła pora na filmy animowane. Każdy z nich był lepszy od poprzedniego, zarówno pod względem animacji, jak i humoru. Jak zapewne wiecie, jakiś czas temu postanowiono stworzyć film o przygodach tego Gala i jego przyjaciela, tylko że z żywymi aktorami. Film nie zebrał zbyt pochlebnych recenzji, jednak swoje zarobił. Teraz ukazała się gra, która zapewne podzieli los filmu...

Zastanówmy się, jaką grę można było zrobić na postawie tego filmu? Platformówkę? Przygodówkę? Bijatykę? A może RPG? W sumie najtrafniejszym pomysłem byłaby platformówka, jednak postanowiono zrobić coś innego. Wyobraźcie sobie uproszczoną grę w tenisa, gdzie całe zadanie sprowadzałoby się do biegania z jednej strony ekranu na drugą i odbijania lecących piłek. Teraz zamieńcie postać tenisisty na Asterixa lub Obelixa, natomiast piłki na ryby(!), głazy(!) lub pieczone dziki(!). Efekt? ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR.

Ta pozycja oferuje grającemu osiem nudnych, prawie nie różniących się od siebie etapów. W każdym z nich czeka praktycznie to samo zadanie, oparte na tym samym szkielecie, tylko z innym pokryciem. Każdy z poziomów ma kilka miejsc przystankowych. Naszym celem jest nic innego jak bieganie pomiędzy tymi punktami. Cała reszta „czynności", jak odbijanie lub niszczenie, odbywa się automatycznie. W zasadzie wystarczy naprzemian wciskać lewy i prawy kursor (czasami także dolny i górny). A więc, jak widać, „rozgrywka" do trudnych nie należy.

Wykonanie także pozostawia „nieco" do życzenia. Poruszamy się po terenie zbudowanym z wieloboków, który jednak nie jest w pełni 3D. Cześć dekoracji to nie najgorszej jakości digitalizowane postacie–bitmapy. Reszta to przeciętnie ciosane modele, w tym te głównych bohaterów. Animacja jest „oszczędna", co tylko pogarsza wygląd. Pomiędzy kolejnymi etapami zobaczymy przerywniki będące fragmentami z filmu. Jednak są one wrzucone ot, tak sobie i większego powiązania z etapami nie mają. Ogólnie wygląda to biednie. Jedynie oprawa dźwiękowa jest na nieco wyższym poziomie. Muzyczka jest całkiem niczego sobie, ale rewelacji się nie spodziewajcie.



Ostatnim gwoździem do trumny jest zerowy wręcz poziom miodu. Gra jest potwornie nudna! Nuda, nuda i jeszcze raz nuda! Każdy z ośmiu poziomów to praktycznie to samo. Przez cały czas prawie żadnej zmiany. Poza tym, kogo może bawić odbijanie ryb? Gdyby jeszcze to było 10–20, to może ktoś by się znalazł, ale kiedy trzeba odbić przeszło 50! Pomysł, jaki został wykorzystany, nadawałby się na minigierkę lub jakiś etap bonusowy, ale nie na całą grę!

Za darmo bym nie chciał, a co dopiero mówić o płaceniu za to – lepiej odłożyć kasę i poczekać na coś lepszego.

Konsolite

Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 1/10

NEWS
SERVICE

NEWS
SERVICE

© 2000 SIERRA Ground Control

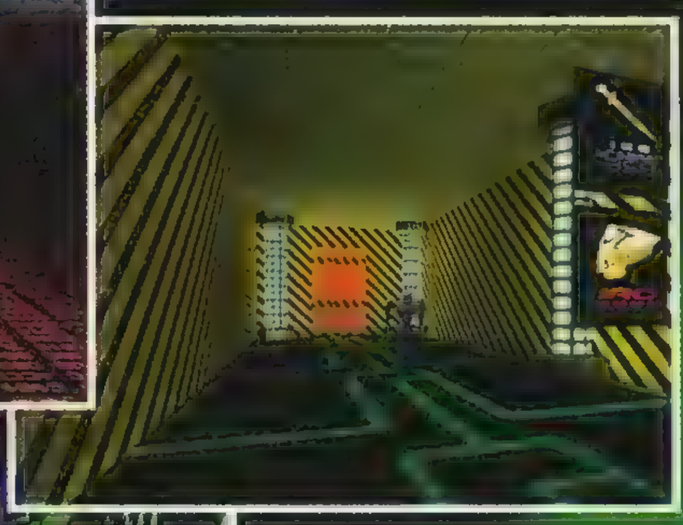
VAMPIRE®

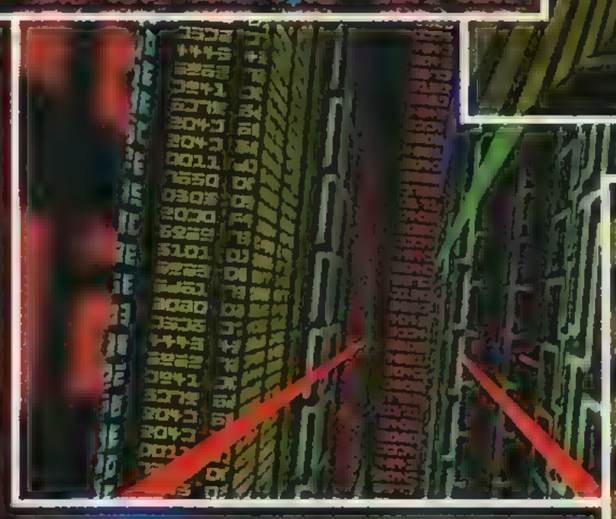
THE MASQUERADE

REDEMPTION

© 2000 ACTIVISION Vampire The Masquerade Redemption

AI WARS

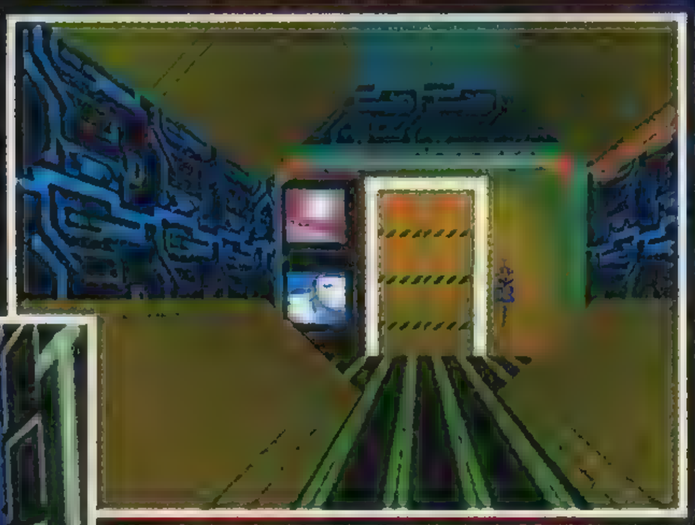


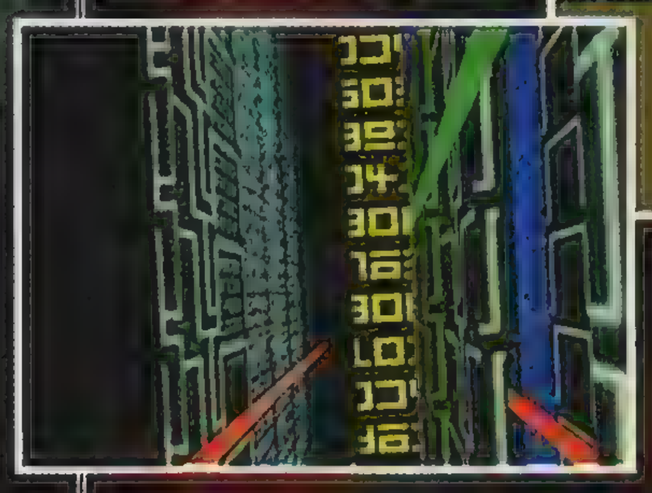


W dwudziestym pierwszym wieku wszystkie transakcje i rozliczenia realizowane są za pośrednictwem SIECI. Nie ma tu już miejsca dla zwykłych ludzi, gdyż operacje handlowe i inne działania są nadzorowane przez działające w Necie programy, Sztuczna Inteligencja. Ci wirtualni studzy pracują na swoich ludzkich panów, działając jako sprzedawcy, badacze i zwykli członkowie sieciowej społeczności. Wielu z nich jest bardzo sprytnych i inteligentnych, i jedyne, czego im jeszcze brakuje, to zdolność odczuwania emocji...

Naszym zadaniem w grze AI WARS jest wcielenie się w rolę systemu komputerowego, na starcie gry dysponującego kilkoma podstawowymi programami. Rozgrywka odbywa się na zasadach FPS (First Person Shooter), my zaś... miotamy owymi programami w stronę wrogich aplikacji. Będąc w Sieci, podążamy dość rozbudowanym układem korytarzy, a naszym celem jest znalezienie informacji (zobrazowanych np. w postaci obiektów-pakietów z danymi), które możemy sprzedać na czarnym rynku i w ten sposób zwiększyć moc i możliwości swojego systemu oraz uzyskać bardziej zaawansowane oprogramowanie. W trakcie eksploracji Sieci możemy nawiązywać kontakty i sojusze z innymi penetrującymi ją hakerami albo przypuścić na nich atak – zależnie od naszej woli. Ale trzeba uważać, gdyż są tu „duchy". Chodzą plotki, że lata temu wojsko straciło kontrolę nad paroma zaawansowanymi SI, które od tamtej pory włóczą się samopas, a spotkanie z nimi może skończyć się różnie – zwiększeniem naszej mocy lub... wysmażeniem mózgu.

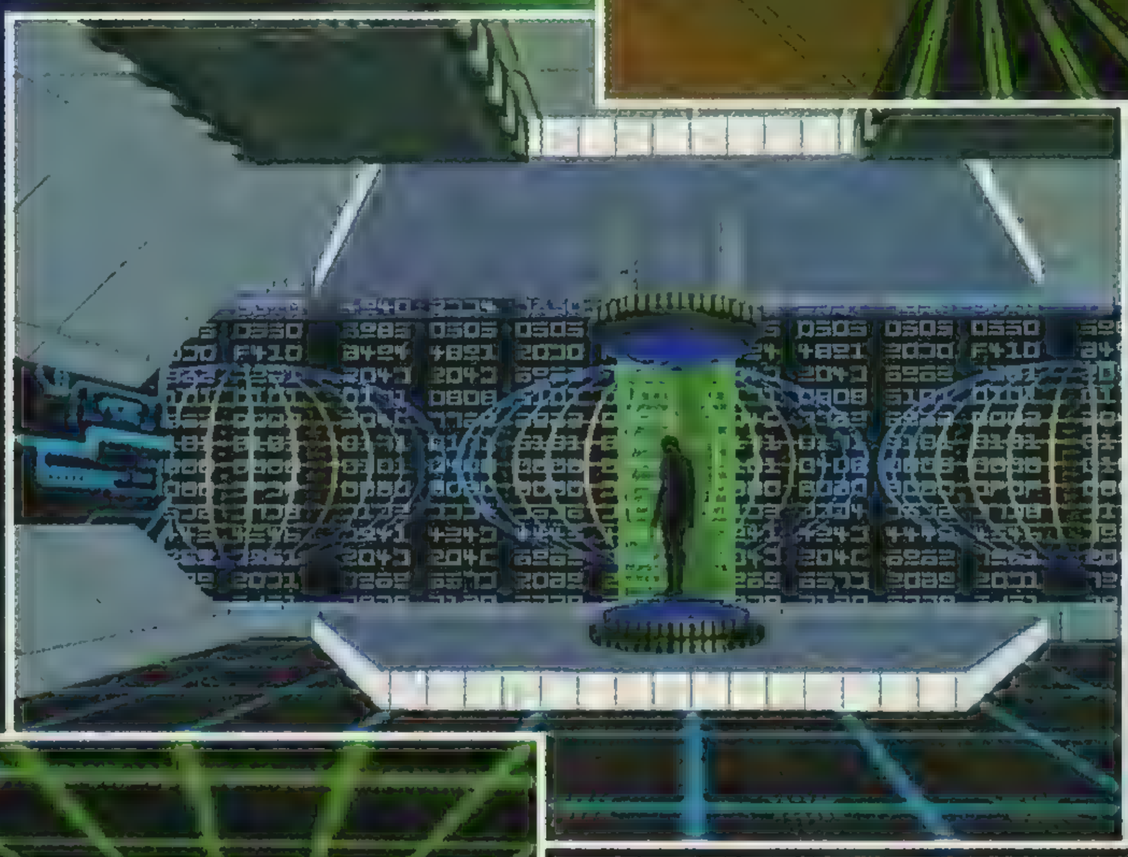
Idea gry wygląda dosyć atrakcyjnie, ale w praktyce zabawa przypomina koszmar ze złego snu. Pierwszym i podstawowym mankamentem AI WARS, który rzuca się w oczy zaraz po odpaleniu programu, jest prymitywna, przyprawiająca o ból zębów grafika. Już w intro oglądamy znane schematy – Sieć zobrazowano jako ciągi cyfr („Matrix") oraz przestrzeń wypełnioną kolorowymi bryłami geometrycznymi, pomiędzy którymi przemykają światełka-impulsy („Neuromancer" W. Gibsona). No, a potem już tylko labirynty w neonowych kolorkach... Oczywiście, rozumiem, że dziewiczo czyste korytarze Sieci to nie mroczne podziemia rodem z QUAKE'A, ale – na Święty Procesor! – idealna sterylność, pustka i drętwota otoczenia nie są tym, czego normalny gracz (nie jakiś tam esteta, tylko zwykły kolo, chcący po szkole przyrżnąć bitowym wredziakom) oczekuje od gry typu

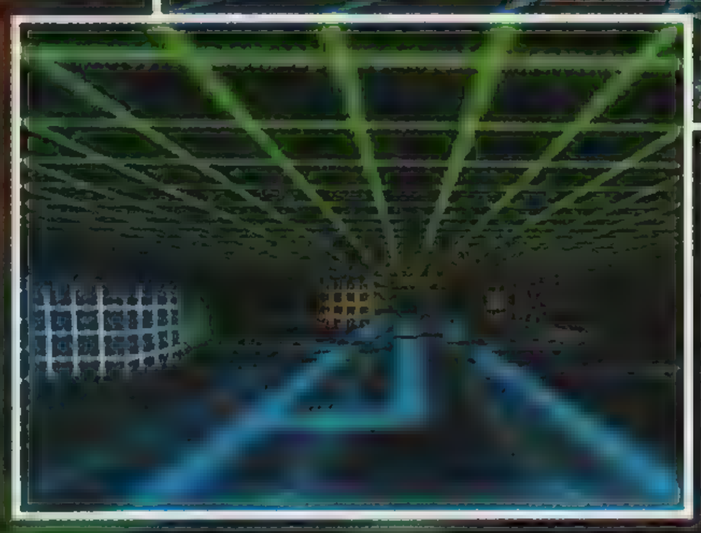




FPS! Raz na jakiś czas spotykamy wrogie aplikacje-roboty, poruszające się z gracją dębowych kołków (zapomnij o finezyjnych taktykach walki), czasem (czasem!) natkniemy się na jakiś obiekt, a co poza tym? Poza tym wałęsamy się po niekończących się korytarzach, porażeni upiornymi kolorkami otoczenia. Może trochę przesadzam, ale gierki o takim wyglądzie zapuszczałem dobre cztery lata temu na 486. Tym razem jednak producent AI WARS nie zapomniał, że mamy rok 2000 i „odpowiednio" podciągnął wymagania. Do odpalenia tej gierki nie jest potrzebny jakiś nadzwyczajny sprzęt, ale P 166 i 32 MB RAM to deklarowane minimum.

W tym samym radosnym stylu przygotowano również czcionkę menu, starannie dbając o to, by napisy dawały się odcyfrować dopiero po intensywnym wpatrywaniu się w ekran. No to może chociaż muzyczka, miły uszom szczęk... przeładowywanych aplikacji antywirusowych, ewentualnie szczekliwe staccatto prutych szybkimi seriami skrinsejwerów? Niestety, pudełko! Odgłosy walki ograniczają się do anemicznych pyknięć, które w innej grze z trudem załapałyby się na odgłos kroków bohatera.





No więc, czy to zupełny chłam? Nie. Gra nie sprawiała żadnych problemów pod względem instalacyjnym, a sam pomysł na fabułę jest ciekawy. Niestety, wykonanie stoi na kiepskim poziomie. Przeważająca większość graczy odłoży ten tytuł najdalej po godzinie zabawy, a zaledwie garść maniaków będzie brnęła dalej, w pokręcone trzewia Sieci. Powodzenia w tym niełatwym dziele życzy im...

Slash'n'roll

Nexus Information System

www.aiwars.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

Od kiedy WARLORDS 3: REIGN OF HEROES ujrzał światło dzienne, minęły już trzy lata. Technologia poszła do przodu, a strategie turowe są już mniej popularne. Teraz triumfy święci RTS. Także BATTLECRY należy do tego gatunku, choć wprowadza doń kilka nowych elementów. W grze mamy 8 różnych ras. Scenariusz podzielono na 6 rozdziałów (każdy po 6 misji), choć jednorazowo można poznać najwyżej 4. Należy bowiem wybrać, czy chcemy podążać ścieżką dobra, czy zła.

BAZA

Zależnie od rasy za każdym razem są do dyspozycji inne budynki, należące jednak do tych samych kategorii. W budowlach możemy też opracowywać ulepszenia dla naszych armii – zwiększać wytrzymałość pancerza, zasięg wzroku itp. Ekonomia świata BATTLECRY opiera się na złocie, żelazie, kamieniach i kryształach, wydobywanych w odpowiednich kopalniach. Czasami można znaleźć je już w postaci przetworzonej, porozrzucane po mapie. Poza tym znaleźć można także wcześniej „zaprogramowane" budowle – zarówno neutralne elementy wystroju (ruiny, kolumnady, murki itp.), jak też targowiska czy różne magiczne zakątki. Bazary i targowiska można przejmować od wroga – wystarczy postawić przy nich bohatera i wydać mu polecenie.

BOHATEROWIE

Zdobywając doświadczenie, nasz wojak może rozwijać swe zdolności. Postać określana jest czterema cechami: siłą, zręcznością, inteligencją oraz charyzmą. Można wybrać jeden z czterech zawodów: wojownika, złodzieja, maga lub kapłana. Każda z profesji faworyzuje jedną z cech. W zależności od tego, na co zostanie zamienione zdobyte doświadczenie, bohater będzie np. wydajniejszy podczas walki, opanuje większą ilość zaklęć, będzie w stanie lepiej dowodzić czy łatwiej przekonywać podczas negocjacji. W trakcie rozgrywania misji bohater pełni niezwykle istotne funkcje. Tylko on jest w stanie przejmować kopalnie czy też targowiska, uczyć się nowych zaklęć (co prawda czary mogą rzucać także i inne jednostki, jednak tylko bohater poznaje nowe arkana tej sztuki) czy wywierać wpływ na podległe mu jednostki.

Oczywiście „bohater" to nie tylko gracz. W grze aż roi się od postaci niezależnych. W wielu misjach należy utrzymać ich przy życiu. W takiej sytuacji najlepiej odpuścić sobie bohaterstwo – wybudować solidną wieżę, wpakować delikwenta do środka i resztę misji rozgrywać bez jego udziału.

MAGIA

Mamy tu 80 różnych zaklęć – niestety, po jednym przejściu gry nie ma co marzyć o poznaniu wszystkich. Podzielone są one na 8 kategorii: uzdrawianie, nekromancja, piromancja, natura, alchemia, wzywanie, iluzja oraz runy. Każda kategoria to cztery poziomy trudności; po opanowaniu pierwszego uczymy się 4 zaklęć, natomiast na ostatnim znajduje się tylko jedno, za to potężne. Każdy czar ma trzy dodatkowe podpoziomy skuteczności, zależne od wyszkolenia maga. Jest się czego uczyć! A magia to BARDZO przydatna sprawa. Pozwolę sobie wymienić kilka co ciekawszych zaklęć.

Takie np. Wzywanie. Zaczyna się niewinnie – możemy wezwać ducha, teleportować się na ograniczoną odległość czy też zamienić swą konnicę w widmową jazdę. Dalej już ciekawiej – przywołujemy latające ogniste kule, przenosimy się na większy dystans, wzywamy żywioł powietrza. Najfajniej jest na poziomie czwartym – otwiera się brama, przez którą może przejść demon, wyjątkowo efektywnie zmiatający wraże jednostki. Spójrzmy jeszcze na kilka zaklęć. W przypadku uzdrowienia jest to, jak łatwo się domyślić, Wskrzeszenie. Piromaniacy mogą wywołać kieszonkowy Armageddon, zabierający 150 punktów energii. A tacy na przykład nekromanci przywołują wojownika należącego do najwyżej klasy danej rasy (np. Wampir, Cień czy też Slayer Knight).

„Z nieba spadną dwie łzy. Jedna, błękitna i piękna jak niebo, przyniesie pokój i życie. Druga, czerwona jak piekielna otchłań, sprowadzi cierpienie i śmierć". Proroctwo jak proroctwo. To jednak ma zdecydowaną przewagę nad konkurencją – wypełni się...

ARMIA

Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że w BATTLECRY pojawi się rekordowa ilość jednostek. Niestety, po jakimś czasie okazuje się, iż to tylko złudzenie. Każda rasa posiada bowiem jedynie po kilka zasadniczych rodzajów armii, obfitość zaś wynika z wyjątkowo dużej ilości nacji. Niby jest ich kilkadziesiąt, ale co z tego, skoro do większości nie mamy dostępu. Podstawa to: piechota, łucznicy, kawaleria, magowie/oddziały specjalne, machiny oblężnicze, statki i stworzenia latające. W każdej kategorii mamy jeden czy dwa rodzaje oddziałów. Zależnie od rasy preferowane są różne style walki. Np. minotaury dążą do bezpośred-

RASY

W grze mamy osiem ras. Podczas rozgrywania kampanii pojawiają się one głównie jako przeciwnicy, natomiast pełną kontrolę można nad nimi przejmować podczas gry w trybach multiplayer lub skirmish.

LUDZIE – rasa o najbardziej wyrównanych parametrach. W każdej roli czują się dobrze, żadna kariera nie jest przed nimi zamknięta, choć wręcz nie cierpią stać na czele armii orków.

KRASNOLUDY – twardzi górale, zaprawieni w boju. Mogą wybrać karierę wojownika lub kapłana. Nie przepadają za Leśnymi Elfami, natomiast przewodzenie ludziom sprawia im wyraźną przyjemność.

WYSOKIE ELFY – rasa honoru. Beznadziejne w bezpośrednim starciu, potrafią jednak przeciągnąć na swoją stronę siły natury. Nie mogą wybrać kariery złodzieja, ale jako kapłani spisują się znakomicie.

LEŚNE ELFY – podobne do powyższych. Nie cierpią krasnoludów. Mogą wybrać każdą drogę kariery.

MROCZNE ELFY – inteligentne, ale okrutne. Zwalczają Elfy Wysokie. Ciemna strona magii wydaje się nie mieć przed nimi tajemnic.

MINOTAURY – potężni mięśniacy o bardzo małym rozumku. Karierę robią jako wojownicy lub złodzieje, przyjaźnią się z orkami, magia jest im równie obca, co higiena osobista.

ORKOWIE – tradycyjni „źli". Dobrzy w walce, zręczni, obdarzeni równą charyzmą, co ludzie. Do walki ruszają w zasadzie tylko u boku minotaurów, karierę robią w takich samych zawodach, co one.

NIEUMARLI – marni w walce, bez charyzmy, za to inteligentni. Budzą odrazę innych ras. Urodzeni (a właściwie zmarli) magowie mogą wybrać także karierę wojownika.

WARLORDS BATTLECRY

niego starcia – nic dziwnego, w zasadzie ich jednostki to sama piechota. Elfy stawiają na łucznictwo i magię (to zdumiewające, ile szkód może wyrządzić swymi błyskawicami niewinna driada!). Zastanawiam się, czy owo ograniczenie odmian jednostek to dobry pomysł. Z jednej strony przyjemnie byłoby pooglądać bardziej zróżnicowane armie, z drugiej jednak łatwiej zapanować nad polem walki – formujemy np. pierwszą linię z piechoty, pomiędzy szeregowymi żołnierzami umieszczamy – niczym czołgi – cięższe jednostki, z tyłu pozycje zajmują łucznicy i magowie. Osłonę lotniczą zapewniają prymitywne nietoperze, zabójcze gryfy, harpie albo król przestworzy – smok. Jednostki ustawiamy w odpowiedniej formacji i atakujemy. Nieźle pomyślane – zwłaszcza jak na RTS, gdzie wszak przeważa zwykle koncepcja „kupą, mości panowie!".

Nieduża ilość typów oddziałów rekompensowana jest przez obszerny system rozbudowy parametrów bojowych. Stawiając budynki i opracowując nowe „technologie" można np. wzmocnić pancerz pikinierów czy też zwiększyć szybkość jednostek latających. Poza wyprodukowanymi przez siebie wojakami liczyć możemy na wojsko zaciężne. Przed każdą misją pojawia się ekran rekrutacji – możesz tutaj wybrać, które spośród zgłaszających się jednostek chciałbyś widzieć po swojej stronie. Niestety, nie oznacza to jeszcze, że pojawią się one podczas kolejnej misji – przed jej rozpoczęciem należy wybrać jedynie kilka najprzydatniejszych.

MISJE

Przyznam, że treść samych 36 misji to chyba najmniej oryginalny element WARLORDS BATTLECRY.

Niestety, potwierdza to zasadę, iż w RTS–ach niewiele już można wymyślić, bo w końcu w porównaniu z RPG (o przygodówkach już nie wspominając) autorzy są o wiele bardziej ograniczeni konwencją gatunku. Mamy więc standardowe poszukiwania, likwidację (czasami wystarczy eksterminować same wojska, czasem zaś także wszystkie budynki wroga), eksplorację, zdarzyć się może także jakaś eskorta. Zadania są dość trudne, już od samego początku przeciwnik wykazuje skłonności do zalewania nas falowymi, niespodziewanymi atakami, przeprowadzanymi z najmniej oczekiwanych kierunków. Wypada więc mieć oczy dookoła głowy i nie żałować funduszy na wieże strażnicze (a przynajmniej patrole), nadzorujące wrażliwe miejsca naszego państewka. Także podczas misji można natknąć się na elementy rodem z RPG. Przede wszystkim są to dodatkowe zadania (questy), które można przyjąć odwiedzając piramidę, świątynię lub mauzoleum. Po ich wypełnieniu otrzymujemy gratyfikację. Zwykle jest to dodatkowy przelew do książęcej kasy, bonusowy oddział wojska czy też np. magiczny artefakt. Poza grą w trybie kampanii można zaszaleć także w skirmish (gracz kontra komputer na pojedynczej mapie) lub multiplayerze. Pomyślano tu o wielu różnych możliwościach odniesienia zwycięstwa, począwszy od klasycznego wyczyszczenia mapy z wroga, a na np. supremacji „technologicznej" (w sumie w epoce magicznych nalewek i żywych skał trudno mówić o technice) czy też wybiórczym zlikwidowaniu bohatera przeciwnika skończywszy. Oba te tryby są dodatkowo o tyle przyjemne, że od razu dostajemy możliwość grania dowolną rasą, czego w kampanii, niestety, nie ma.

PODSUMOWANIE

Z jednej strony mamy tutaj sporo nowinek, gra jest rozbudowana, potrafi wciągnąć. Jej minusem jest oprawa graficzna – w dzisiejszych czasach oczekuje się środowiska 3D (choć akurat nie zawsze wychodzi ono na zdrowie – patrz recenzja DOGS OF WAR), zresztą nawet temu, co widzimy, przydałoby się nieco doszlifowania. Jednak zalety zdecydowanie przeważają nad wadami i tytuł ten zasługuje na wysoką ocenę – powinni zainteresować się nim zarówno fani RTS–ów, jak też i RPG.

Pooh

SSI

www.warlordsbattlecry.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – LIPIEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

W związku z ostatnimi przejęciami na rynku dystrybutorów określenie, kto tak właściwie wydaje DOGS OF WAR, może nastręczać pewnych trudności. Otóż w zasadzie grę wypuszcza na rynek Take2 Interactive, choć wydawcą jest ich firma–córka TalonSoft (znana np. z TZARA, HIDDEN AND DANGEROUS czy też MARTIAN GOTHIC). Nie ma natomiast wątpliwości co do developera – grę stworzyli ludzie z Silicon Dreams, ci sami, którzy wcześniej byli autorami UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99 oraz MICHAEL OWEN'S WLS 99. Miałbym pewne wątpliwości co do tego, czy autorzy gier sportowych powinni brać się za RTS–y. Zobaczmy więc, co znajdziemy w PSACH WOJNY.

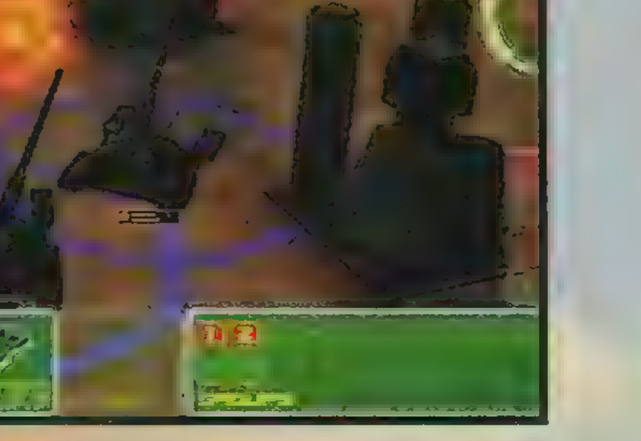
Przedstawiona tu akcja toczy się w połowie XXII stulecia, kiedy to Ziemia rozpoczęła kolonizację kosmosu. W dalekim zakątku Imperium, na czwartej planecie systemu Primus, naukowcy odkryli niezwykłą odmianę krzemu – SL18, najtwardszą substancję z dotychczas poznanych przez ludzi. Dalej standardowo – założono kolonię górniczą, dowieziono ludzi, nakazano jak największe wydobycie. Przez kilka lat robotnicy posłusznie wydzierali planecie jej bogactwa. Jednak po pewnym czasie kilku lokalnych przywódców ruszyło głowami i doszło do istotnego wniosku: skoro mamy w swych rękach najcenniejszy materiał z tych niezbędnych Ziemi, to niby dlaczego mamy tyrać za głodowe pensje? Planeta ogłosiła niepodległość. Znając przebieg podobnych rewolucji z przeszłości, szefostwo rebelii spieniężyło nieco SL18 i zatrudniło armię najemników, znanych jako WarMonkeys. Na reakcję Centrum nie trzeba było długo czekać. W stronę Primus IV ruszyła ekspedycja karna. Elitarne jednostki Imperial Order już nie mogą doczekać się konfrontacji z rebeliantami.

Grę można rozpocząć zarówno po stronie Imperium, jak też i buntowników. Za każdym razem do pokonania jest dziesięć dość zróżnicowanych misji. Kiedy zaś przejdziemy przez wszystkie poziomy podstawowe, udostępniona zostanie trzecia strona konfliktu – rdzenni mieszkańcy planety, znani jako Mantai. Wbrew pozorom te drapieżniki, przypominające połączenie dinozaurów ze sforą rozszalałych psów, są wcale zacnymi przeciwnikami dla wyposażonych we wszystkie cudeńka cywilizacji ludzi.

Wbrew pozorom pomiędzy obomą ludzkimi stronnictwami nie ma wcale tak wielkiej przepaści technologicznej. Owszem, jednostki są zróżnicowane, jednak zarówno regularna armia, jak i najemnicy dysponują ciężkimi czołgami, potężnymi moździerzami czy też solidną bronią przeciwlotniczą. Widać natomiast różnice, jeśli chodzi o styl walki. Imperialni preferują akcje z dystansu – najpierw solidne bombardowanie, a dopiero potem dobijanie ocalałych. WarMonkeys natomiast dążą do szybkiego kontaktu, choć trzeba przyznać, że nie pakują się bezmyślnie w oczywiste pułapki. Mantai zaś to walka w maksymalnym starciu – zresztą trudno się dziwić, wszak jedyną ich bronią są potężne pazury, kły i żuwaczki, a ich pancerz potrafi przez dobrych kilka chwil osłonić przed konwencjonalną bronią przeciwnika.

RTS?

Z tego, co napisałem dotąd, wyłania się całkiem atrakcyjny obraz, nieprawdaż? A tu niespodzianka – gra dostaje tróję! Cóż mnie do niej aż tak zraziło? Przede wszystkim – niekonsekwencja w określeniu stylu. W zapowiedziach przedpremierowych cały czas mówiono, iż będziemy mieli do czynienia z RTS–em z elementami gry akcji, czyli gatunkiem coraz bardziej popularnym. Rzeczywistość, delikatnie rzecz ujmując, jest nieco inna. Element strategii występuje tu w śladowych ilościach. Na pierwszy rzut oka niby wszystko się zgadza: widok z góry, jednostki łączone w grupy, możliwość wydawania rozkazów – pozornie typowa strategia czasu rzeczywistego. No tak, tyle tylko, że nawet po dłuższej chwili spędzonej nad grą tej strategii nadal nie widać! Nie trzeba tu zbytnio wysilać głowy, analizować położenia przeciwnika, rzeźby terenu, możliwości ataku z zaskoczenia. Przede wszystkim liczy się dobra mysz, sprawne ręce i dobra koordynacja ruchowa. Irytująco dużo jest misji, w których powodzenie zależy nie od misternego planu, lecz np. od ilości strzałów, jakie w wyznaczonym czasie może oddać dana jednostka – jeśli salw będzie choćby o jedną za mało, to wróg zdoła przedrzeć się przez nasze linie czy też dojechać na czas do wyznaczonego punktu. A wtedy pozostaje tylko mozolne powtarzanie misji, przesuwanie jednostek o kilka centymetrów – a nuż teraz uda im się odpalić odpowiednią ilość razy? Oczywiście, podchodzenie do tego samego zadania po kilka razy to integralny element wielu gier. Wydaje mi się jednak, że w tym wypadku autorzy nieco przesadzili – rozpoczynanie od zera pozornie łatwego poziomu to chyba lekka przesada.



A MOŻE AKCJA?

Skoro więc liczą się szybkie decyzje, dynamiczna wymiana ognia oraz możliwość przejmowania bezpośredniej kontroli nad każdą z jednostek, to może mamy do czynienia z grą akcji? Też nie! Przedstawicielem tego gatunku jest np. BATTLEZONE – dostajemy tam niezły symulator z elementami strategicznymi (co prawda jest ich raczej niewiele, ale dają się przyzwoicie wykorzystać), jednak nikt nie ma wątpliwości, że należy raczej szybko działać niż myśleć. Niestety, DOGS OF WAR nie pasuje także i do tego gatunku. W zasadzie bezpośrednie kontrolowanie (w widoku TPP) ma sens jedynie w wypadku jednostek piechoty. Trudno w inny sposób (np. wykorzystując snajperów) precy-

A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

Grze DOGS OF WAR poświęciliśmy już sporo miejsca na naszych łamach. Najpierw materiał W PRZYGOTOWANIU, potem NA 5 MINUT PRZED PREMIERĄ. Tym bardziej boli widok ostatecznego produktu.

Najpierw spójrzmy, jak całość MIAŁA wyglądać: „Na ekranie może być widoczna równocześnie naprawdę olbrzymia (idąca w setki) ilość pojazdów, (...) wszystkie maszyny i ludzie mają być idealnie dopracowani". Od samego początku były też wątpliwości. „Niepokoić nieco może zapowiedź realizacji trybu osobistego kierowania maszyną – każdy, kto grał w MACHINES produkcji ACCLAIM, wie, jakim może okazać się to niewypałem". Później niepokojących sygnałów było więcej: „Przynajmniej P450, 64 MB RAM i Voodoo 2 lub TNT2. Faktycznie – jak na betę była to konfiguracja absolutnego minimum. Ale pocieszam się, że finalny produkt będzie wyglądał lepiej – twórcy obiecują zdecydowane zoptymalizowanie kodu. Oby" – to fragment z NA 5 MINUT.

No cóż – jak widać nawet doświadczony dystrybutor może wypuścić grę wyjątkowo niedopracowaną. Miejmy tylko nadzieję, że takie sytuacje powtarzać się będą jak najrzadziej.

DOGS OF WAR

Obfitująca w bogactwa mineralne kolonia. Potężne imperium wysysające z niej ostatnie krople krwi. Idealna sytuacja konfliktowa? Dawid kontra Goliat, anarchia przeciw porządkowi. Zobaczmy, co tym razem udało się wykrzesać z tego ograanego pomysłu.

zyjne zlikwidować przeciwnika – jeśli danymi wojakami steruje komputer, to w dziewięćdziesięciu procentach przypadków wylezą wprost pod kule wroga i zanim zorientują się, że ktoś do nich strzela, przynajmniej połowa plutonu padnie trupem. Biorąc sprawę w swoje ręce, można – teoretycznie przynajmniej – załatwić to lepiej. Ale tylko teoretycznie. Nie wiem, co przyświecało tu autorom, jednak ślamazarność poruszania się piechoty jest wręcz porażająca. Podobnie jak jej wyjątkowo ubogi zakres ruchów – może tylko iść i się obracać. A gdzie bieg, uskakiwanie w bok, padanie i czołganie się? Nie wymagam oczywiście, aby ktoś tu stworzył drugą DELTA FORCE (która, choć ogólnie marna, akurat poruszanie się i maskowanie żołnierzy ma nieźle dopracowane), ale wypadałoby dorzucić kilka oczywistych ułatwień. Bo powiedzcie sami – czy to normalne, że dochodzący do szczytu wzgórza żołnierz nie może położyć się na ziemi? Przecież w tej chwili każdy pośle mu kulkę wprost w błyszczący z daleka hełm! Ech, ktoś tu najwyraźniej nie pomyślał!

Co gorsza, jak już wspomniałem, wykorzystanie trybu bezpośredniej kontroli ogranicza się właściwie do piechurów. Pozostałe pojazdy działają o wiele efektywniej, gdy ich ruchami steruje komputer. Wydawać by się mogło, że np. możliwość śmigania w przestworzach helikopterem to całkiem atrakcyjna możliwość. No cóż – niekoniecznie. Biorąc pod uwagę, że sposób sterowania maszyną jest identyczny zarówno w przypadku maszyn latających, jak też i jeżdżących, lewitujących i wszystkich innych, nie należy spodziewać się tu cudów – porusza się nimi topornie, niewygodnie i niesku-

tecznie. Jednym słowem – zdecydowanie nie jest to gra akcji, nawet jeśli kiedyś taką miała być.

CO NA TO GRAFIKA?

Skoro mowa o oprawie, wypada napisać kilka słów na temat wymagań sprzętowych. Na widok deklarowanych Pentium 266, 32 MB RAM i Voodoo3/TNT2 można się tylko uśmiechnąć. Nic z tego, Moi Drodzy – przynajmniej PIII 400 i 128 MB RAM, do tego GeForce! Poniżej tego dostaniemy co najwyżej szybki pokaz slajdów. Przyznacie więc, że jak na dzisiejsze warunki jest to (jeszcze) konfiguracja dość wyśrubowana. Ale w końcu to nie pierwszy raz – zainteresowanych odsyłam do recenzji Mamuta, pastwiącego się nad wymaganiami NOCTURNE. Ale w tamtym przypadku po odpowiednim dopaleniu sprzętu dostawaliśmy przynajmniej doskonałą grafikę. Tutaj – nie. Nie wiem, w co idzie taka moc obliczeniowa. Modele pojazdów są przede wszystkim MAŁE (spróbujcie przy średnim oddaleniu trafić kursorem w pojedynczego żołnierza czy nawet w niewielki czołg). Ktoś mógłby powiedzieć, że obraz zawsze można przybliżyć. Niby tak, ale w tym momencie tracimy z oczu okolicę i przemieszczanie jednostek staje się co najmniej kłopotliwe. Po drugie jednostki są po prostu brzydkie, wykonane przy użyciu zdecydowanie zbyt małej ilości wielokątów. Najlepiej widać to przy maksymalnym zbliżeniu w trybie bezpośredniej kontroli – czy żołnierz przyszłości naprawdę będzie poruszał się w beczkowatym „czymś", co raczej nie przypomina munduru? Może przy ich tworzeniu rzeczywiście korzystano z techniki motion capture, jednak absolutnie tego nie widać. Ostatni gwóźdź do trumny to utrzymanie wszystkich jednostek w smętnych, ciemnoszarych barwach – jeśli nawet na ich powierzchni umieszczono jakieś szczegóły, to i tak stapiają się one z burą bryłą pojazdu.

NĘDZA

No dobra, doszliśmy do końca recenzji, czas wystawić ocenę. Biorę naszą ulubioną skalę ocen, szukam odpowiedniego numerka... Niestety. Trója. Cytuję: „Nie polecamy. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego". To nawet, niestety, nie jest czwórka i jej „drobne wady i powielony pomysł". Zdaję sobie sprawę, że wielu graczy może się z tym nie zgodzić, ale według mnie DOGS OF WAR zasługuje właśnie na taką ocenę – w końcu chyba nie ma bardziej irytującej rzeczy niż przereklamowana i schrzaniona gra. Zwłaszcza za ponad 150 zł. Ktoś mógłby powiedzieć, że przecież grafika nie jest aż tak tragiczna, że inni developerzy mogą tylko pomarzyć o osiągnięciu takiego poziomu technicznego. Niby prawda, ale w końcu od TALONSOFTU wypada wymagać o wiele więcej. I odpowiadając na pytanie zadane dwie strony wcześniej – twórcy gier sportowych od RTS–ów powinni chyba raczej trzymać się z daleka.

Pooh

Take2 Interactive

www.talonsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

Amerykanie to ludzie bardzo prości. A przynajmniej są takimi w oczach speców od marketingu. Dlatego też jako hity ich ograniczona percepcja zdolna jest zaakceptować tylko gry o kilku zaledwie wybranych bitwach – i to toczonych wyłącznie przez jankesów. Bynajmniej jednak nie wynika z tego, że nieustanne wałkowanie tych samych tematów sprzyja udoskonalaniu gier i miodności rozgrywek. Obok żelaznych pozycji z wojny secesyjnej, tj. ANTIETAM i GETTYSBURG, do grona przynudzaczy należą bitwy: w Ardenach w 1944, na Sycylii 1943, w Normandii 1944 czy w ostateczności Afryka. Właśnie włoskie i afrykańskie klimaty były rozpatrywane przez szalonych twórców PANZER CAMPAIGNS jako następne po SMOLEŃSKU 1941. Normandię wybrano z uwagi na nowe wyzwanie (lądowanie na plaży oraz rozwinięcie powodzenia) i dostępność materiałów. Jest to również wytłumaczenie na tak szybkie ukazanie się gry.

PLANSZA I SZUFELKA

Gra jest bardzo szablonowa i jako żywo przypomina stare, dobre gry planszowe, do czego zresztą autorzy się przyznają. Wprowadzono kilka zmian, ale raczej popsuto, niż coś polepszono. Każdy z 30 scenariuszy (co najmniej dwa warianty każdego pomnażają liczbę dostępnych rozgrywek) jest rozgrywany na planszy podzielonej na heksy (każdy z nich to kilometr rzeczywistego terenu). Mimo dostępu trybu 3D tak naprawdę można grać tylko w dwu wymiarach. Po prostu w trójwymiarze nie specjalnie coś widać, a ponadto jednostki są odrażające pod względem graficznym – w niczym nie przypomina to choćby grafiki z gier TALONSOFTU (prymitywne bmpy, ale zawsze to było coś).

Bitwy podzielono na etapy (2 godziny czasu rzeczywistego). Każdy etap można rozegrać na dwa sposoby – w zależności od wybranej opcji. Jeden sposób to tradycyjne fazy: ruchu, ognia obrońcy, ognia w ataku i szturmu. Drugi sposób to modne ostatnio przydzielenie jednostce punktów i decydowanie przez gracza, czy zostaną one wydane na ruch, czy na ogień lub szturm.

Jednostki bojowe tradycyjnie poruszają się po kolejnych heksach, okopują się, strzelają i giną. Oprócz czołgów, piechoty, samochodów pancernych, dowództw, artylerii i okrętów są jeszcze komandosi, rangersi, spadochroniarze i saperzy. Saperzy użyteczni przy oczyszczaniu plaż – niszczą pola minowe, budują lub burzą mosty, budują przeprawy. Każda jednostka oddana jest w skali od plutonu, poprzez kompanię, aż do batalionu. Widać więc, że przy pięciu tylko lądujących w pierwszym rzucie dywizjach, żetonów do gry będzie bez liku (kompanie co prawda można scalać w bataliony), a rozrywki przy scenariuszach kampanijnych (np. cała kampania to 750 etapów) starczy nam aż... do utraty cierpliwości.

RYSY NA DIAMENCIE

Trud walki w Normandii wyrażał się w kilku parametrach, na które przy okazji omawianej gry warto zwrócić uwagę. Przede wszystkim ciężkie walki generowały olbrzymie straty przy niewielkim zysku terenowym. Jak podają sami autorzy, w jednej z faz operacji, by oddać rzeczywistość, w ciągu 120 etapów (15 dni) gracz musiałby zdobyć obszar o powierzchni zaledwie 15 heksów. Z uwagi na to, że przy tworzeniu gry autorzy w ogóle nie myśleli, nie wysili się i w gotowe schematy planszowe wsadzili żywcem temat lądowania w Normandii. A co im wystawało, to przycięli. By oddać długotrwałość walk – a wiedząc przy tym, że gracze strzelają i szturmują ciągle i w sposób uporczywy – autorzy ograniczyli znacznie skuteczność ognia broni palnej. Być może chcieli uchronić swój beznadziejny schemat przed graczami, którzy skupiają ogień całej artylerii z planszy na jednym punkcie. Dzięki takiemu podejściu bombardowanie przez jeden etap (przypominam, że to 2 godziny) jednego heksu przez kilkanaście okrętów wojennych, artylerię rakietową wsparcia oraz całe lotnictwo przydzielone do danego odcinka może wywołać u wrogiej kompanii piechoty straty jedynie w postaci kilku punktów zmęczenia. Horror!

Powoduje to, że po kilku scenariuszach w ogóle odechciewa się strzelania (chociaż artyleria komputera osiąga jednak jakieś wyniki). Pozostają tylko szturmy, ale przecież główną siłą Amerykanów było lotnictwo i artyleria. Brrrrrr. To nie koniec bzdetów. Jako

Kolejna gra wojenna rozgrywająca się na podzielonej na heksy planszy. W kolejnych, rozwlekłych turach należy doprowadzić kierowane przez siebie wojska do zwycięstwa. I albo wyjść z plaż Normandii, albo wepchnąć wroga do morza. Zależnie od strony.

HISTORICAL BACKGROUND

Po wielu miesiącach oczekiwania, 6 czerwca 1944 r., zachodni alianci ZSRR zdecydowali się uderzyć na Francję. Lądowanie odbyło się na plażach Normandii. Poprzedził je desant spadochronowy. Walki były naprawdę ciężkie, a ich wynik nie tak oczywisty. Gdyby Niemcy trzymali rezerwy pancerne bliżej wybrzeża i zdecydowali się ich użyć, żaden zjadacz hamburgerów nie stanąłby na świętej germańskiej ziemi.

Do samej operacji OVERLORD (taki kryptonim miało nosić lądowanie w Normandii) przeznaczono ogromne siły – ok. 36 dywizji pancernych i piechoty, 10 samodzielnych brygad czołgów oraz niemalże 11 tysięcy samolotów. Do osłony z morza użyto ponad 700 okrętów. Teoretycznie naprzeciw nim stanęło 60 dywizji niemieckich. Teoretycznie, ponieważ siły niemieckie były rozrzucone po całej Francji i krajach Beneluksu, a materiał ludzki, z jakiego się składały, pozostawiał często wiele do życzenia. Poza tym 20 z nich nie miało własnych środków transportu.

Na lewym skrzydle działań wylądowali Brytyjczycy i Kanadyjczycy (plaże Gold, Juno, Sword). Na prawym – Amerykanie (przyczółki Utah i Omaha). Między 6 a 10 czerwca 1944 r. Sprzymierzeni zdołali wyjść z plaży i połączyć wszystkie przyczółki w jeden obszar. O ile Amerykanie posuwali się w dalszych dniach naprzód, o tyle Brytyjczycy zostali wciągnięci w ciężkie walki wokół Caen.

1 lipca Niemcy kapitulowali na półwyspie Cotentin. 25 lipca rozpoczęło się kolejne natarcie amerykańskie – m.in. na Bretanię. Na początku sierpnia Sprzymierzeni osiągnęli dalsze punkty terenowe, między innymi zdobyli w końcu Caen i St. Lo. W pierwszej dekadzie sierpnia doszło do słynnego okrążenia wojsk niemieckich i walk pod Falaise (polska 1. Dywizja Pancerna była tzw. „zatyczką worka"). 25 sierpnia, po wybuchu powstania i dotarciu do miasta wojsk Sprzymierzonych, kapitulował Paryż.

PANZER CAMPAIGNS NORMANDY 44

że autorzy gry nie są w stanie wyjść poza schemat – strategia równa się heksowi i turze – zapomnieli o dowodzeniu. Powoduje to znowu, że nie ma żadnych przerw w nieustannych szturmach i ostrzałach. A gracz, gdy mu pozwolić, zasadniczo musi – z racji natury ludzkiej – nieustannie coś robić z żetonami. To przesuwanie i strzelanie, szturmowanie i zajmowanie w ogóle nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Przez to właśnie autorzy obcięli skuteczność ognia. Nikt im bowiem nie powiedział, że dana jednostka nie biegnie i nie strzela przez kilkanaście dni non stop. No, ale jak się nie odchodzi od komputera przez kilka lat, to się zapomina o życiu. A przecież wystarczyło zrobić większe męczenie się jednostek, rezerwy, planowanie i już powstawałyby naturalne przerwy w walkach i nie trzeba by sztucznymi ograniczeniami przybliżać rzeczywistości. Zabawnym przykładem jest wyrżnięcie z ODEBE Amerykanów całej artylerii przeciwlotniczej, ponieważ w grach planszowych zdarzało się, że gracze używali jej jak zwykłych oddziałów w pierwszej linii. Bo lotnictwa niemieckiego nie było.

PORÓWNANIA

Abstrahując od historii, można się jednakże pokusić o porównanie NORMANDY 44 choćby z grami firmy TALONSOFT (równie schematycznymi i nie posiadającymi ze sztuką wojenną oraz realiami pola walki wiele wspólnego). Przede wszystkim grafika. W EAST FRONT czy WEST FRONT nie ma fajerwerków, ale zaprezentowana grafika pozwala grać w trybie 3D i niektóre sylwetki czołgów są naprawdę świetne. W NORMANDY w trybie 3D rolę czołgów odgrywają jakieś nasadzone na kadłubki purchaweczki. Przy pierwszej grze można było pomyśleć, że to jakaś alfa albo wersja dla prasy. Ale te bohomazy pojawiają się i w patchach, i w kolejnej części serii.

Realizm walk w grach TALONSOFTU jest jakby nieco większy. Tym niemniej porównanie walk taktycznych wskazuje, że oba systemy nie różnią się niczym, jeżeli chodzi o AI (zwane u nas w kraju SI). Komputer gra beznadziejnie w obronie i tę słabość w NORMANDY 44 starano się maskować, stopując możliwość ruchu wszelkim możliwym oddziałom. Niepotrzebne ruchy, zły wybór kierunków uderzenia charakteryzują zarówno NORMANDY 44, jak i EAST FRONT. Wyraźnie brakuje narzucenia komputerowi przez programistę potrzeby tworzenia frontu, odczuwania strefy tylnej frontu z całą jej miękką tkanką – dowództwami, zaopatrzeniem, artylerią.

Porównanie powyższych gier/systemów przybliża jeden ważki problem. Gry oparte na heksie, mimo iż dziś dominują w umysłach graczy – strategów, są oparte na schematach powstałych w latach 60. w USA. Schematy te miały bawić, ale dziś komputery pozwalają już odtwarzać i symulować rzeczywistość w równie ciekawy sposób. Schemat zabawy i uproszczeń nie zdoła tego zapewnić. Stąd też niepowodzenie i miałkość serii PANZER CAMPAIGNS.

PRECZ Z HEKSAMI!

Dlaczego rozpisano się tu na dwóch stronach o słabej grze? Dlatego, że czas zakończyć jałowe dyskusje o niedocenianych, wspaniałych, hardcore'owych grach strategicznych, rozgrywanych w turach na heksie. Ich czas minął. Są żenująco słabe, nudne i ahistoryczne. Tak samo NORMANDY 44. Nie jest już nudną, ale za to godziwą planszówką dla fanów gatunku. Oprócz ograniczeń gatunkowych to po prostu słaba, wręcz zła gra. Nie ukazuje rzeczywistych przyczyn zdarzeń i sytuacji, a jedynie sztucznie je odgrywa poprzez system punktów i tabel, wymyślonych i precyzyjnie zważonych w głowach autorów. Ostatecznym świadectwem ich pośpiechu i bezmyślności jest fakt, że przy lądowaniu na plaży heksy zapychają się (każdy z ich ma bowiem określoną pojemność). W momencie gdy z jakiegoś powodu nie możemy przesunąć poddoddziałów z danego heksu na inny, napływające rezerwy nie mogą wejść na niego z uwagi na przekroczenie dopuszczalnej liczby jednostek. I gdy mimo wszystko próbujemy przejść do następnego etapu, komputer żąda od nas rozmieszczenia tych konkretnych rezerw. A nie możemy tego zrobić, bo się nie mieszczą! I gdy tak zakończymy kilkakrotnie i niespodziewanie mały scenariusz, to nic się nie stanie. Ale gdy będzie to finał kilku godzin mordowania się w dużej kampanii, to sprawa może skończyć się zawałem. I ma się wtedy ochotę zawołać: „Precz z heksami!" (na marginesie – Pejotl uważa, że wszystkiemu winne są tury).

Berger

HPS Simulations 99

www.hpssims.com/pzc2

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

Strefa Zrzutu

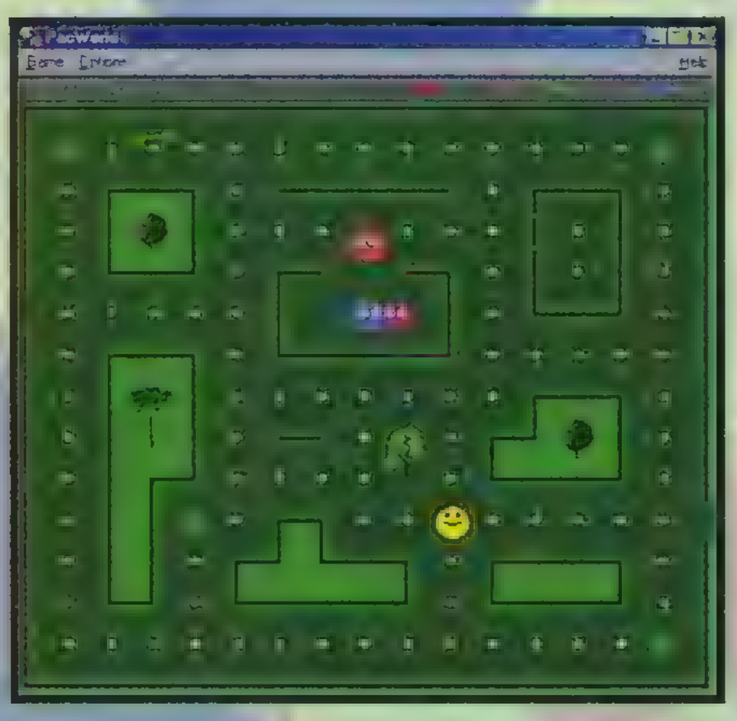
Ojej, wakacje już za pasem, nie chce się jakoś siedzieć w domu. No, ale cieszę się, że nie przeszła Wam jeszcze ochota, aby zajrzeć do STREFY ZRZUTU. Prawdę mówiąc, w tym miesiącu nie ma jakichś szczególnie wyróżniających się gier, chociaż nie zabrakło klasyki – o co mi chodzi, dowiecie się, jak tylko przejrzycie te strony. Cóż, bez zbędnego gadania zapraszam do lektury...

Murmur

PACWORLD

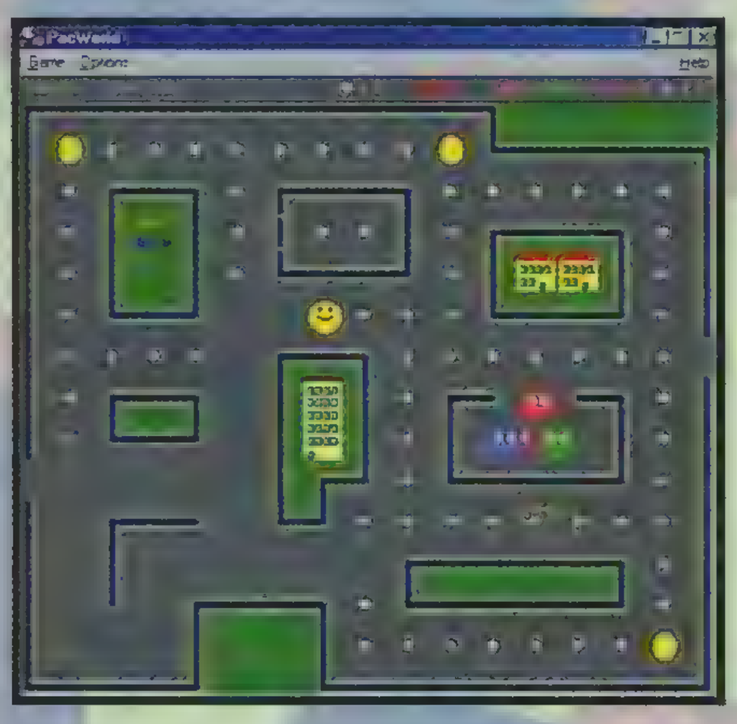
Domyślam się, że nie jestem jedyną osobą, która ma sentyment do starego PACMANA. Czy w ogóle jest jeszcze ktoś, kto nie słyszał o tej wspaniałej grze? Chyba nie. Naprawdę wątpię, byście nigdy się jeszcze z nią nie zetknęli. I z wielką przyjemnością zapraszam do recenzji jej kolejnego klona.

Dla formalności wyjaśnię tylko, że wcielamy się tu w żółtą główkę (tytułowego pacmana), a naszym zadaniem jest zjedzenie wszystkich kropeczek, które znajdują się na planszy. Należy przy tym uważać na błąkające się tu i ówdzie duszki. Nieodłącznym atrybutem PACMANA jest możliwość zjadania tych duszków, jeśli tylko weźmie się pewien specjał. Oprócz kro-



pek można też pożerać banany, śliwki i inne takie. Aby przejść do kolejnego poziomu (których jest dużo i to bardzo różnych), trzeba zdobyć kluczyk, który otworzy przejście do zamkniętych kropek.

Grafika tej gry jest bardzo przestarzała. To samo można powiedzieć o dźwięku. Jednak

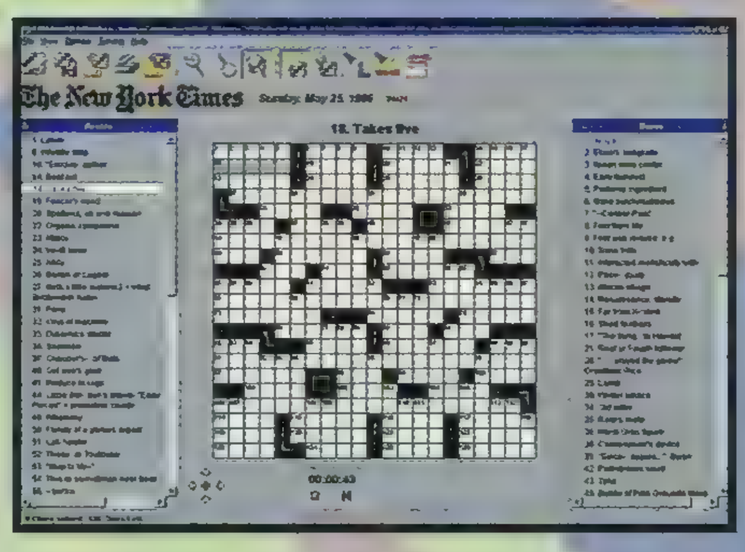


w PACMANIE najbardziej liczy się grywalność, a tu jej nie brakuje! Polecam. Szczególnie, że gra jest darmowa i można ją ściągnąć z Internetu!

JOHANNES WALLROTH
OCENA: 5/5

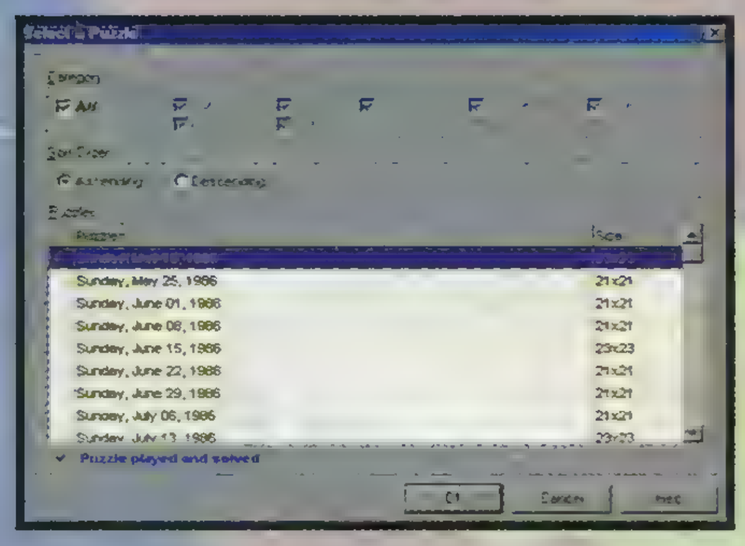
NEW YORK TIMES CROSSWORD PUZZLES

Ostatnio non stop natykam się na komputerowe wersje krzyżówek. W sumie, jeśli chwilę się zastanowić, to mam już tyle ich odmian, że aby wszystkie rozwiązać, musiałbym siedzieć przynajmniej z cztery miesiące w domu i tylko je rozwiązywać. Czy NEW YORK TIMES CROSSWORD PUZZLES zasługuje na jakąś szczególną uwagę? Prawdę mówiąc, raczej nie. Oczywiście, aby bawić się w zgadywanie słówek w tej grze, należy perfekcyjnie znać język angielski. Do wyboru jest tu kilkadziesiąt krzyżówek, które zostały podzielone według dni tygodnia oraz daty. Aby nie myliło się i żebyśmy w kółko nie rozwiązywali tych samych, komputer zaznacza te już załatwione tzw. „ptaszkiem". Do wyboru są dwa, niewiele róż-



niące się od siebie tryby gry: Silent i Smart. Ułatwieniem jest możliwość wpisania przez komputer jednej literki albo nawet całego słowa – bardziej leniwi mogą nawet poprosić o rozwiązanie całej krzyżówki. W dodatku do dyspozycji jest słowniczek, w którym można odnaleźć szukany wyraz. Miłym uzupełnieniem jest możliwość zapisania stanu gry, a także wydrukowania krzyżówki.

Chyba nawet nie ma sensu wspominać o muzyce i grafice, bo w końcu nikt nie sięga po gry tego typu, by cieszyć oczy i uszy. Podsumowując, NEW YORK TIMES CROSSWORD PUZZLES jest grą przeciętną. Jest to kolejny powielony pomysł i nic nowego nie wnosi. Zresztą sądzę, że w tej dziedzinie już



raczej wiele się nie zmieni – ale jak wiemy, twórcy gier potrafią zaskakiwać!

GRAPHICCORP
OCENA: 3/10

SWIRL

Szczerze powiedziawszy, sądziłem, że w najbliższym czasie już żadna gra logiczna nie przykuje mnie do monitora na dłużej niż piętna-

ście minut. Cóż, każdy ma prawo się pomylić i właśnie mi się to przytrafiło. Dlaczego? Cóż, by poznać odpowiedź na to pytanie, najlepiej sami zagrajcie w SWIRL!

Wypada zacząć od tego, że ta gra pokazała się w wersji na Sega Dreamcast oraz na PC. Wersje te nie różnią się raczej grafiką i dźwiękiem, gdyż pod tym względem nie jest najlepiej, natomiast na konsoli jest dostępny tryb Split Screen. Skoro już jestem przy trybach, to pójdę za ciosem i wymienię wszystkie. Practice Mode to zwykła nauka – zanim weźmiemy się do prawdziwej gry. Versus Mode umożliwia grę aż z trzema przeciwnikami naraz – mogą być sterowani przez komputer, jak i przez naszych znajomych. Jest jeszcze ostatni tryb, a mianowicie Level Mode. Tryb ten umożliwia zabawę samemu – pokonujemy kolejne plansze, zdobywając odpowiednią liczbę punktów itd.

Napisałem tyle, ale jeszcze nie wiecie, o co tak właściwie chodzi. Już tłumaczę. Mamy niewielką planszę. Na niej widać pełno różnokolorowych wirów (po angielsku:

SWIRL). Naszym zadaniem jest usuwanie ich z planszy w ten sposób, aby obok siebie znajdowały się przynajmniej dwa tego samego koloru. Możemy też sprawić, że zniknie pojedynczy wir, ale wtedy tracimy punkty. I to wszystko. Proste, ale uwierzcie mi, że można się w to długo bawić!

Zabawa zabawą, ale jednak muszę pamiętać, że liczy się przede wszystkim dobro klienta. Cóż, jeśli szmal wylewa Ci się z kieszeni, to możesz sobie sprawić tę grę, w przeciwnym razie powinieneś raczej się zastanowić, czy długo u Ciebie zabawi.

SEGA
OCENA: 4/10

TETCOLOR

Aaaaa! Murmur zwariował! Opisuje TETRISA! Hehe, no i co? Krzyczcie sobie, co chcecie i ile chcecie, ale ja i tak mam tę przewagę, bo ten tekst co najwyżej możecie wyciąć ze strony – niszcząc przy okazji to, co jest po drugiej stronie:) Nie marudzić, czytać! OK, na czym polega ta zabawa, wie każdy, jednak tym razem nie trzeba już układać całego rządka, a przynajmniej trzy kolory obok siebie, po skosie itd. Do wyboru są różne wyglądy kloc-

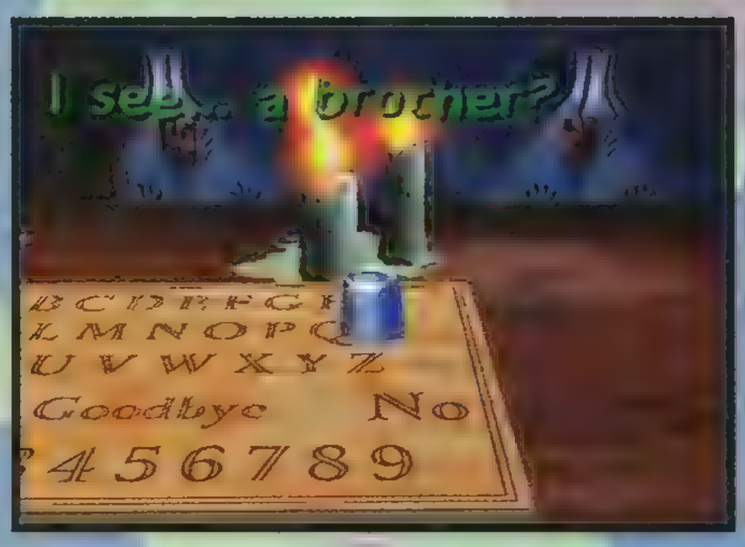
ków, kolory tła i kilka rodzajów obramowań. Grafika jest cienka, muzyki nie ma, a dźwięków jeden czy dwa:)

I co, strasznie było:) Raczej nie polecam, bo rozrywki praktycznie żadnej.

ALEXEI GUSEV
OCENA: 1/10

HALLOWEEN SPIRIT BOARD

OK, poddaję się! Już nigdy nie będę do końca niczego pewien. Myślałem, że w najbliższym czasie nie pojawi się na rynku żadna gra, która zaskoczyłaby mnie swoim pomysłem na tyle, że wciągnęłaby mnie na długie godziny. I znowu się pomyliłem! HALLOWEEN SPIRIT BOARD



jest grą bardzo oryginalną i wciągającą! Sęk w tym, że nie do końca jestem przekonany, czy określenie „gra" pasuje do tego akurat produktu.

Zanim sięgnie się po HSB, należy zadać sobie jedno pytanie: „czy wierzę w życie po śmierci?". Jeśli odpowiedź jest twierdząca, to wszystko jest na dobrej drodze. Pewnie dziwicie się, dlaczego akurat takie pytanie. No cóż, w HALLOWEEN SPIRIT BOARD naszym zadaniem będzie rozmowa z duchami!!! Tak, skontaktujemy się z innym światem! Naprawdę pomysł mi się podoba! Kontakt z duchem będziemy mieli poprzez tablice Ouija – Ci, którzy interesują się magią, wiedzą, co to takiego. Właśnie dzięki tej tablicy będziemy poznawali odpowiedzi na zadawane pytania. Te ostatnie wpisujemy za pomocą klawiatury – niestety, znajomość angielskiego obowiązkowa. Jak to wypada ogólnie? Bardzo fajnie, w dodatku ta mroczna muzyka i niewiele weselsza grafika – dopalana przez akcelerator (możemy zmieniać kamery!). Pomyślicie sobie, że co to za frajda rozmawiać z komputerowym duchem, skoro on i tak ma na wszystko odpowiedź. Może i macie rację, jednak przy odpowiednim nastroju i wyłączonym świetle można się naprawdę wczuć w klimat i rozmawiać tak, jakby to działo się naprawdę! Nasze rozmowy są zapisywane w pliku, więc później możemy sobie przeczytać przeprowadzony dialog.

Podsumowując, pomysł jest naprawdę bardzo ciekawy i bardzo mi się podoba. Mimo to nie wróżę temu produktowi zbyt dużej przyszłości, gdyż nie sądzę, aby wiele osób się na niego skusiło. Chociaż zachęcam do spróbowania czegoś nowego. Zastanawia mnie tylko jedno, dlaczego na pytanie: „kogo przedstawia zdjęcie leżące obok mnie?", duch odpowiedział: „jest to ktoś, kogo kochasz" – cholercia, to prawda!

GEE WHIZ! ENTERTAINMENT
OCENA: 5/10

GOOFY GOLF DELUXE

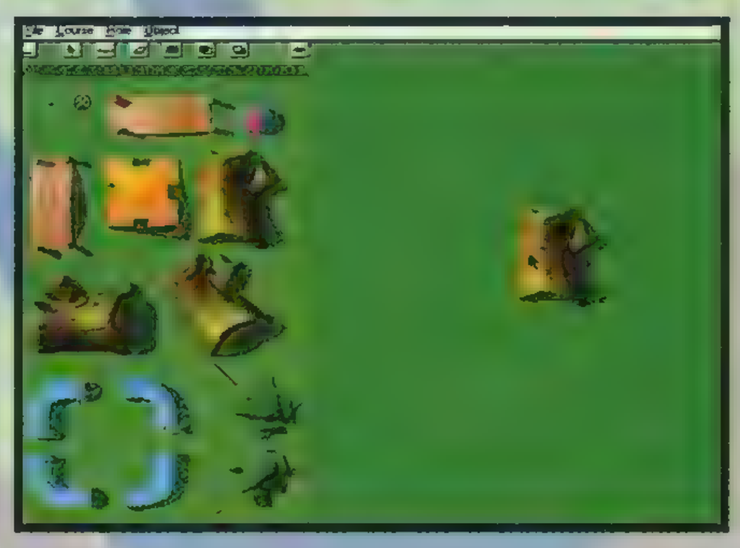
Z komputerowymi minigolfami mieliśmy okazję spotkać się już nie raz. Trzeba jednak przyznać, że już od dłuższego czasu nie słyszało się o żadnym nowym produkcie tego typu. Aż tu nagle takowy pojawił się. I muszę przyznać, że gra GOOFY GOLF DELUXE zrobiła mi całkiem miłą niespodziankę!

Początkowo byłem do niej źle nastawiony, ponieważ nie chciała mi się uruchomić – do tej pory myślę, że to wina mojego złośliwego blaszaka:) Kiedy już się uporałem ze wszystkimi problemami, moim oczom ukazała się całkiem ładna i zabawka grafika. Nie zwlekając dłużej, odpaliłem pierwszy z trzech kursów (poziomów) i zostałem mile zaskoczony! Sterowanie praktycznie nie sprawia mi żadnych problemów (może trochę na początku), grafika śmiechowa, dźwięk jak trzeba, poziomy pomyślane z głową. No, czegoż więcej chcieć. Do tego drogę do dziury utrudniają mi wymyślne przeszkody, co nastraja trochę bojowo – za wszelką cenę przejść do następnego etapu! Tak sobie grałem i grałem, aż zauważyłem, że minęło już ładnych kilka godzin, co utwierdziło mnie w przekonaniu, że gra wciąga! W dodatku odkryłem, że

można tworzyć własne plansze i to przysporzyło mi zabawy na kolejne kilka chwil. Ha, ale to nie koniec, później przyszedł jeszcze czas na grę ze znajomym – też było bardzo fajnie.

Co tu dużo mówić. Jeśli nie jesteś bardzo wymagający i masz ochotę pouderzać sobie wirtualnym kijem golfowym bez żadnych zasad, to proszę bardzo!

SQUEEGEE SOFTWARE
OCENA: 5/10



cz. 2

Witajcie! W poprzednim miesiącu zapoznaliśmy się z kilkoma głównymi lokacjami M&M8. Dziś znowu ruszamy w drogę...

GAROTTE GORGE

Na tej mapie naszym głównym zadaniem będzie skaptowanie smoków (Dragons) lub zabójców smoków (Dragon Slayers) do przymierza. Oba te questy wykluczają się wzajemnie, tzn. jeśli zawrzemy porozumienie ze smokami, Dragon Slayers staną się naszymi wrogami, i odwrotnie. Osada zabójców smoków znajduje się w prawym dolnym rogu mapy, zaś jaskinia smoków nieco bardziej na północ. W osadzie Dragon Slayers mieszka kilku całkiem przyzwoitych handlarzy, można też odwiedzić tu trenera. W lewym górnym rogu planszy znajduje się obelisk, zaś w prawym górnym Grand Temple of Eep. W siedzibie smoków możemy także uzyskać promocję na Great Wyrm: w tym celu należy zniszczyć Dragon Slayers Camp i na dowód tego czynu przynieść miecz Whistlebone.

Lista dostępnych trenerów (w kolejności: specjalność, nazwa trenera, siedziba trenera): Expert of Axe, Herald Foestryke, Foestryke Residence; Master of Body Building, Kenneth Otterton, Otterton Residence; Master of Body Magic, Tugor Arin, Arin Residence; Expert of Dragon Ability, Ishton, Ishton's Cave; Master of Dragon Ability, Erthint, Ithilgore's Cave; Grand Master of Dragon Ability, Klain Scarwing, Scarwing's Cave; Expert of ID Monster, Tessa Maker, Maker Residence; Grand Master of Learning, Wanda Lightsworn, Lighsworn Residence; Master of Mace, Robert Morningstar; Morningstar Residence; Grand Master of Plate, Seth Ironfist, Ironfist Residence; Master of Repair Item, Quick Jeni, Jeni Residence; Master of Spirit Magic, Bethold Kern, Kern Residence; Master of Sword, Jaycin Cardron, Stormlance Residence.

Jeśli zebraliśmy już trzech sprzymierzeńców, trzeba udać się do Alvaru i zdać relację, a stamtąd do Ravenshore na naradę z pozyskanymi sojusznikami. Na miejscu dowiemy się, że słynny mędrzec Xanthor chce przybyć na wyspę, ale boi się regnańskich piratów, którzy uniemożliwiają mu bezpieczne przybicie do brzegu. Na południe od Dagger Wound Islands znajduje się Regnan Pirate Outpost, do którego warto się pofatygować – okaże się, że znajduje się tam... łódź podwodna. Po pokonaniu wrogów ładujemy się do dziwnego wehikułu i płyniemy do Regny, gdzie czeka nas spotkanie z piracką flotą.

REGNA

Tutaj naszym zadaniem jest zniszczenie floty piratów, która zagraża bezpieczeństwu Ravenshore – z tego też powodu na stały ląd nie może dotrzeć mędrzec Xanthor, na którego rady wszyscy liczą. Gdy dotrzemy łodzią podwodną do wyspy, czeka nas niewielka walka w podziemnej przystani, ale to naprawdę pryszcz. Trochę cięższej będzie na powierzchni, gdyż włóczą się tu całe hordy piratów, i to w przeróżnych odmianach. Po ich pokonaniu warto zajrzeć do miasteczka, gdyż są tu zupełnie przyzwoite sklepy – ja, oprócz całkiem niezłej broni i zbroi, kupiłem czarne mikstury Pure Endurance i Pure Might (dodają po 50 punktów do odpowiednich współczynników). Pomiędzy budynkami natkniemy się na Air Resistance Pedestal. Centralną wyspę tej lokacji otacza druga, w kształcie rogala – na jej końcach znajdują się wieże, lecz wejście do ich podziemi jest na razie niemożliwe. Jeden z mieszkańców miasta ostrzeże nas, że Pirate Stronghold to podpucha dla przyjezdnych – właściwa siedziba piratów (Abandoned Pirate Keep) mieści się na sąsiedniej wyspie, i można się do niej dostać podziemnym korytarzem, który prowadzi z podziemi Pirate Stronghold. Na południowym zachodzie lokacji znajduje się „znicz" Challenge of Intellect (jeśli przejdziemy test, otrzymujemy dziesięć punktów na podniesienie umiejętności). Na zachodnim skraju lokacji znajduje się Stone Skin Pedestal (obdarza możliwością rzucenia czaru o tej samej nazwie). Od jednego z mieszkańców miasta można dowiedzieć się, że słynny pirat Stanley ukrył gdzieś ogromny skarb, ale prawdopodobnie nie na wyspie – podobno kontaktował się z Zogiem z Ravage Roaming. Na północnym wschodzie znajduje się Abandoned Pirate Keep, ale tu można wejść tylko do pierwszej komnaty – właściwe wejście znajduje się od strony korytarza z podziemi Pirate Stronghold, prowadzącego także do obu wież na końcach „rogala". W Abandoned Pirate Keep znajdziesz Canonball of Dominion (przedmiot questowy), który niezbędny jest do uruchomienia działa stojącego nieopodal pirackiej kryjówki. Wystrzał spowoduje zniszczenie pirackiej floty – kolejne zadanie wykonane, możesz wrócić do Ravenshore i zameldować radzie o wykonaniu zadania. Ale nie tak szybko – jest tu jeszcze coś do obejrzenia. Na północnym wschodzie znajduje się jaskinia (The Cave), w której rezyduje całkiem pokaźna banda smoków – lepiej tam nie wchodzić bez porządnego przygotowania! Po pokonaniu wszelkiej gadziny (warto się rozejrzeć, gdyż znalazłem tu trochę kasy i kilka ciekawych przedmiotów, m.in. mikstury Pure Endurance i Pure Accuracy (dodają na stałe 50 punktów do odpowiednich współczynników) można zajrzeć do miejscowego smoka–awanturnika, ale nie przyłączy się on do byle kogo! Warto także pofatygować się do jednej z wież (tej bardziej na północ), gdyż w jej pobliżu usytuowano obelisk.

Po powrocie do Ravenshore i zdaniu radzie relacji zostaniemy wysłani do mędrca Xanthora, który przybył właśnie na wyspę i zajął się wyjaśnianiem tajemnicy kryształu. Xanthor (mieszka jeden dom na północ od siedziby rady) twierdzi, że przez poszczególne bramy–portale napływa moc, której ostatecznym celem jest zniszczenie świata. Aby je powstrzymać, należy dostać się – poprzez kryształ w Ravenshore – do planu, w którym mieszka potężny Niszczyciel i unicestwić go! Przejście przez kryształ jest możliwe tylko po użyciu specjalnego klucza – aby go stworzyć, Xanthor będzie potrzebował tzw. „elemental hearts", które można zdobyć na poszczególnych planach.

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Armsmaster Grand Master, Jasper Steelcoif, Steelcoif Hall; Chain Grand Master, Seline Burkindle; Burkindle's Spoil; Dagger Grand Master, Karla Nirses, Nirses Loot; Dark Magic Grand Master, Sithicus Shadowrunner, Shadowrunner's Vault; Disarm Trap Grandmaster, Gareth Lifter, Lifter's Lockup; Light Magic Grand Master, Aldrin Cleareye, Cleareye Hall; Sword Grand Master, Miyon Dragontracker, Dragontracker Hall.

PLANY ŻYWIOŁÓW

Aby zdobyć poszczególne „elemental hearts", musimy udać się na poszczególne plany żywiołów. Portal prowadzący do planu żywiołu ognia znajduje się w Ironsand Desert. Zaraz po przejściu przez niego należy przygotować się na ostry atak Fire Elementali i innych przyjemniaczków – warto pamiętać wcześniej o rzuceniu czarów ochronnych. Poruszamy się tu po stromych, wąskich ścieżkach pomiędzy jeziorami ognia. W prawym dolnym rogu planszy znajduje się War

Camp – znajdziemy tu kilka ciekawych przedmiotów, m.in. miecz Finality i Tournament Bow. W lewym górnym rogu planszy znajduje się Castle of Fire. Po ostrożnym przejściu po wiszących w powietrzu kładkach do ostatniej komnaty należy wskoczyć na pilar, a wtedy w pierwszej komnacie uruchomi się winda, która zawiezie nas na wyższe piętro – tam, po walce z potworami i przejściu dwu teleportów, trafimy wreszcie do poszukiwanego Heart of Fire. Trzeba uważać, aby nie wpaść do ognia, bo kończy się to szybką utratą żywotności!

Kolejny portal, tym razem wiodący do planu żywiołu Ziemi, znajduje się w Dagger Wound Islands. To dosyć ciężka lokacja, nawet dla podpakowanej drużyny, pełna różnych mocnych potworów. Wyrąbawszy sobie między nimi drogę docieramy w końcu do komnatki wypełnionej po brzegi Earth Elementalami, ale tu czeka nagroda – Heart of Earth. Po drodze warto zwrócić uwagę na różne ciekawe skarby, jakie mogą pętać się pod nogami (ja znalazłem między innymi czarną miksturę Pure Accuracy), oraz zajrzeć do Griven's House, gdzie mieszka Earth Magic Grand Master. Portal do planu żywiołu powietrza znajduje się w Murmurwoods, a dojście do niego bronione jest przez pokaźne stadko potworów. Poza chmarami latających bestii nie ma tu w zasadzie nic interesującego, dlatego od razu podążamy na północny wschód – przy lewej krawędzi mapy znajduje się Castle of Air. W skrzyniach znajdziemy trochę pospolitego śmiecia, a w prawym skrzydle zamku znajduje się komnata z poszukiwanym Heart of Air. Mieszka tu także Cloud Nedlon, Air Magic Grand Master. No i wreszcie ostatnia lokacja „żywiołowa", czyli plan Wody – portal do niego znajduje się w Ravage Roaming. Gdy już będziemy na miejscu, okaże się, ze droga do celu jest prosta jak konstrukcja cepa – wystarczy posuwać się wzdłuż podwodnego wąwozu, rozwalając po drodze przeciwników, aż w końcu dotrzemy do Heart of Water, który umieszczono w północno–wschodnim kącie mapy. W tym miejscu znajduje się mnóstwo przeciwników, więc nie ma co szarżować, tylko trzeba podejść ostrożnie (przeciwko dużym hordom potworów nie ma to jak czar Mass Distortion – działa mocno i skutecznie)... Na planie Wody mieszka Black Current – Water Magic Grand Master. Gdy mamy już wszystkie „serca", wracamy do Ravenshore i udajemy się do Xanthora, który z przyniesionych składników zrobi (po krótkiej animacji) Conflux Key. Dzięki temu będziemy mogli wejść do kryształu, by ostatecznie odkryć całą tajemnicę – taki przecież jest nasz główny cel!

ESCATONŐS CRYSTAL

Zaraz po wejściu zaatakuje nas horda potworów (Crystal Walker, Ruby Dragon i kompania), z którymi czeka nas ostre starcie (większość jest odporna na wszystkie czary i najlepsze efekty daje walka wręcz), ale nie zważając na nic musimy udać się do komnaty na końcu jaskini. Znajduje się tam dosyć dziwne urządzenie: pulpit z sześcioma kryształami i przyciskiem, przed którym ustawiono dwa kołki z poziomymi „bolcami". To teleport, który przetransportuje nas do kolejnej lokacji – aby go uruchomić, musimy wcisnąć trzy pierwsze kryształy we właściwej kolejności – tak, jak zapalają się te z drugiego rzędu (zwróćcie uwagę na właściwe dźwięki, które wydobywają się z urządzenia). Jeśli naciśniemy przyciski we właściwej kolejności, „bolce" zmienią kolor na fioletowy. Tym samym teleport jest uaktywniony i jeśli wejdziemy między kołki, zostaniemy przeniesieni na...

PLANE BETWEEN PLANES

To dosyć dziwna lokacja, pełna najsilniejszych monstrów, jakie można spotkać w całej grze. Co ciekawe, potwory pozostawiają po sobie sporo cennych przedmiotów – we wcześniejszych etapach gry byłaby to cenna pomoc, ale tu naprawdę nie zrobią żadnego wrażenia... W czterech rogach planszy znajdują się więzienia władców poszczególnych planów żywiołów. Escaton, bóstwo tej krainy i sprawca wszystkich dotychczasowych nieszczęść, mieszka we wnętrzu olbrzymiego hełmu–giganta (w jego pobliżu bez trudu znaleźć można także monstrualny miecz i tarczę) w centrum planszy, zamienionego w pilnie strzeżoną twierdzę. Wewnątrz czeka nas trochę łażenia, walki z potworami i mozolnego przestawiania licznych dźwigni, dzięki czemu zdobywamy dostęp do kolejnych partii korytarzy. W końcu dotrzemy do sali tronowej Eskatona, który, raczywszy nas zauważyć, stwierdzi, że istnieje możliwość uratowania świata – wystarczy tylko odpowiedzieć na trzy proste pytanka...

Mam nadzieję, że powyższe uwagi i wskazówki pomogą Wam spokojnie ukończyć grę – nie uwzględniłem tu wszystkich zadań i questów, ale ich pełny, dokładny opis zająłby dwa lub trzy razy tyle miejsca.

Slash'n'roll

3DO/New World Computing
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – 2 KWARTAŁ 2000
PC WIN'95/98/NT Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

MIGHT AND MAGIC 8
DAY OF THE DESTROYER

MIKSTURY

Istnieją cztery poziomy mocy mikstur, które możesz zrobić – odpowiednio do Twojego poziomu umiejętności „Alchemia". Bądź ostrożny, bo jeśli nie są one wystarczające lub zmieszałeś złe mikstury, butelka eksploduje! Wszystkie mieszanki wykonujesz na bazie trzech podstawowych mikstur: Niebieskiej, Żółtej i Czerwonej. Mikstury podstawowe wykonujemy bardzo prosto: wystarczy włożyć odpowiedni składnik do pustej butelki. Można mieszać mikstury z katalizatorem (szare butelki), dzięki czemu mieszanka działa silniej lub słabiej. Zależnie od poziomu trudności wykonania, mikstury dzielą się na zwykłe, eksperckie, mistrzowskie (białe) i arcymistrzowskie (czarne).

Zwykłe:

Cure Weakness ..... Żółta
Cure Wounds ..... Czerwona
Magic Potion ..... Niebieska

Awaken ..... Zielona (Żółta + Niebieska)
Cure Disease ..... Pomarańczowa (Czerwona + Żółta)
Cure Poison ..... Purpurowa (Czerwona + Niebieska)

Eksperckie:

Bless ..... Zielona + Czerwona
Cure Insanity ..... Zielona + Pomarańczowa
Harden Item ..... Zielona + Żółta
Haste ..... Pomarańczowa + Czerwona
Heroism ..... Purpurowa + Czerwona
Preservation ..... Pomarańczowa + Niebieska
Recharge Item ..... Zielona + Niebieska
Remove Curse ..... Zielona + Purpurowa
Remove Fear ..... Pomarańczowa + Purpurowa
Shield ..... Purpurowa + Niebieska
Stone Skin ..... Pomarańczowa + Żółta
Water Breathing ..... Purpurowa + Żółta

Mistrzowskie:

Accuracy Boost ..... Stone Skin + Cure Disease
Air Resistance ..... Haste + Shield
Body Resistance ..... Recharge Item + Stone Skin
Cure Paralysis ..... Harden Item + Cure Disease
Cure Paralysis ..... Stone Skin + Awaken
Divine Cure ..... Haste + Stone Skin
Divine Power ..... Recharge Item + Harden Item
Divine Restoration ..... Stone Skin + Shield
Divine Restoration ..... Recharge Item + Haste
Divine Restoration ..... Harden Item + Heroism
Earth Resistance ..... Stone Skin + Heroism
Endurance Boost ..... Shield + Cure Poison
Fire Resistance ..... Harden Item + Haste
Flaming Potion ..... Stone Skin + Cure Poison
Flaming Potion ..... Haste + Awaken
Freezing Potion ..... Shield + Cure Disease
Freezing Potion ..... Heroism + Awaken
Intellect Boost ..... Harden Item + Awaken
Luck Boost ..... Heroism + Shield
Might Boost ..... Heroism + Cure Poison
Mind Resistance ..... Recharge Item + Heroism
Noxious Potion ..... Recharge Item + Cure Disease
Noxious Potion ..... Harden Item + Cure Poison
Personality Boost ..... Recharge Item + Awaken
Shocking Potion ..... Heroism + Cure Disease
Shocking Potion ..... Haste + Cure Poison
Speed Boost ..... Haste + Cure Disease
Swift Potion ..... Shield + Awaken
Swift Potion ..... Recharge Item + Cure Poison
Water Resistance ..... Harden Item + Shield

Arcymistrzowskie:

Pure Accuracy ..... Stone Skin + Cure Disease + Awaken
Pure Endurance ..... Shield + Cure Poison + Awaken
Pure Intellect ..... Harden Item + Awaken + Cure Disease
Pure Luck ..... Stone Skin + Shield + Awaken
Pure Might ..... Heroism + Cure Poison + Cure Disease
Pure Personality ..... Recharge Item + Awaken + Cure Poison
Pure Speed ..... Haste + Cure Disease + Cure Poison
Slaying Potion ..... Swift + Stone Skin
Stone to Flesh ..... Cure Paralysis + Heroism

UWAGA: To imadło pisałem na podstawie angielskojęzycznej wersji gry, dlatego niektóre określenia mogą się różnić od nazw zaproponowanych w polskim przekładzie.

TRANSPORT

DZIEŃ TYGODNIA	*STATKIEM DO...*	*KONNO DO...*
DAGGER WOUND ISLAND		
Poniedziałek	Ravenshore	–
Wtorek	Ravenshore	–
Środa	Ravenshore	–
Czwartek	Ravenshore	–
Piątek	Ravenshore	–
Sobota	Ravenshore	–
Niedziela	Ravenshore	–
RAVENSHORE		
Poniedziałek	Ravage Roaming	Alvar
Wtorek	Dagger Wound Island	–
Środa	Shadowspire	–
Czwartek	Dagger Wound Island	Shadowspire
Piątek	Ravage Roaming	–
Sobota	–	Alvar
Niedziela	–	Garotte Gorge, Arena
ALVAR		
Poniedziałek	–	Ravenshore
Wtorek	–	Shadowspire
Środa	–	–
Czwartek	–	Garotte Gorge
Piątek	–	Ravenshore
Sobota	–	–
Niedziela	–	Garotte Gorge
SHADOWSPIRE		
Poniedziałek	Ravage Roaming	Ravenshore
Wtorek	Ravenshore	Ironsand Desert
Środa	–	Ravenshore
Czwartek	Ravenshore	–
Piątek	Ravage Roaming	–
Sobota	Ravenshore	Ironsand Desert
Niedziela	–	Garotte Gorge

DZIEŃ TYGODNIA	*STATKIEM DO...*	*KONNO DO...*
GAROTTE GORGE		
Poniedziałek	–	Ravenshore
Wtorek	–	Shadowspire
Środa	–	Alvar
Czwartek	–	–
Piątek	–	Ravenshore
Sobota	–	–
Niedziela	–	Arena
IRONSAND DESERT		
Poniedziałek	–	Alvar
Wtorek	–	–
Środa	–	Shadowspire
Czwartek	–	Ravenshore
Piątek	–	–
Sobota	–	Ravenshore
Niedziela	–	Shadowspire
RAVAGE ROAMING		
Poniedziałek	–	–
Wtorek	Ravenshore	–
Środa	Shadowspire	–
Czwartek	Ravenshore	–
Piątek	–	–
Sobota	Ravenshore	–
Niedziela	–	–
REGNA		
Poniedziałek	–	–
Wtorek	–	–
Środa	Ravenshore	–
Czwartek	–	–
Piątek	–	–
Sobota	–	–
Niedziela	–	–

BROŃ I ZBROJE ARTEFAKTYCZNE

Axe of Balthazar *(topór dwuręczny)*
Obrażenia: .....3k7+15
Dodatkowe działanie: .....9–12 pkt. obrażeń od mrozu

Blade of Mercy *(sztylet)*
Obrażenia: .....2k2+15
Dodatkowe działanie: .....Atak +15, Might +40, 4–10 pkt. obrażeń od elektryczności, Accuracy –40
Używany przez: .....licza

Breaker *(pałka)*
Obrażenia: .....3k3+12
Dodatkowe działanie: .....Atak +12, Might i Endurance +20, 10–20 pkt. obrażeń „cielesnych" (Body)

Drogg's Helm *(hełm)*
Działanie: Obrona +12, Personality i Intelect +15, regenerowanie obrażeń

Ebonest *(włócznia)*
Obrażenia: .....2k9+13
Dodatkowe działanie: .....Atak +13, podwójne obrażenia zadawane smokom

Eclipse *(tarcza)*
Działanie: .....Obrona +21, Spirit, Body, Mind
Używana przez: .....kleryków

Elderaxe *(topór ręczny)*
Obrażenia: .....4k2+12
Dodatkowe działanie: .....Might +20, Swift, 6–12 pkt. obrażeń od mrozu
Używany przez: .....minotaura

Elsenail *(długi miecz)*
Obrażenia: .....3k3+14
Dodatkowe działanie: .....Atak +14, Accuracy +40, 10–20 pkt. obrażeń od Światłości (Light)

Finality *(miecz dwuręczny)*
Obrażenia: .....4k5+15
Dodatkowe działanie: .....Atak +15, Slow, Speed –20, 10–20 pkt. obrażeń od ognia

Fleetfingers *(ochraniacze przedramion)*
Działanie: .....Obrona +3, Disarm Trap, Bow i Armsmaster +8

Foul Fang (długi sztylet)
Obrażenia: .....2k3+10
Dodatkowe działanie: .....+10 obrażeń od trucizny, Vampiric
Używany przez: .....wampiry

Glomenmail *(kolczuga)*
Działanie: .....Obrona +48, +10 do wszystkich współczynników i odporności
Używany przez: .....Mroczne Elfy

Glomenthal *(długi miecz)*
Obrażenia: .....3k3+14
Dodatkowe działanie: .....Might +40, 10–20 pkt. obrażeń od Mrocznej Magii (Dark Magic)

Havoc *(długi miecz)*
Obrażenia: .....3k3+15
Dodatkowe działanie: .....Atak +15, Speed i Accuracy +70, Obrona –20

Hell's Cleaver *(topór)*
Obrażenia: .....4k2+12
Dodatkowe działanie: .....Atak +12, Might i Accuracy +70, Personality i Intellect –50

Herald's Boots *(buty)*
Działanie: .....Obrona +10, Speed +30, Swift, odporność na czar Sleep

Herondale's Lost Shield *(tarcza)*
Działanie: .....Obrona +14, odporność na Fear, Sleep, Stone i Paralysis

Judicous Measure *(szabla)*
Obrażenia: .....2k4+13
Dodatkowe działanie: .....Atak +13, Endurance i Luck+40, Ogre Slaying

Last Stage Cuirass *(zbroja skórzana)*
Działanie: .....Obrona +19, Intellect +70, Personality +80, odporności Mind i Spirit –30

Lightning Crossbow *(kusza)*
Obrażenia: .....4k2+12
Dodatkowe działanie: .....Strzał +12, Swift, Accuracy –50
Używana przez: .....Mroczne Elfy

Longseeker *(łuk)*
Obrażenia: .....5k2+10
Dodatkowe działanie: .....Strzał +10, Accuracy +50, Swift, Bow +4

Mace of Sun *(maczuga)*
Obrażenia: .....3k4+7
Dodatkowe działanie: .....Atak +7, podwójne obrażenia w walce przeciwko żywiołakom

Noblebone Bow *(łuk)*
Obrażenia: .....5k4+12
Dodatkowe działanie: .....Strzał +12, eksplodujące strzały

Scepter of Kings *(maczuga)*
Obrażenia: .....2k4+14
Dodatkowe działanie:Atak +14, Personality +40, regeneracja żywotności

Serendine's Preservation *(zbroja skórzana)*
Działanie: .....Obrona +34, Endurance +30, regeneracja punktów magii

Snake *(długi miecz)*
Obrażenia: .....3k4+12
Dodatkowe działanie: .....Water Resistance – 50, Personality –15, spowalnia ofiarę

Spirit Slayer *(włócznia)*
Obrażenia: .....1k9+13
Dodatkowe działanie: .....Atak +13, Vampiric, Might +50, Luck –40

Staff of Elements *(laska)*
Obrażenia: .....2k4+4
Dodatkowe działanie: Atak +12, premia do magii Air, Fire, Earth i Water, Obrona –40

Staff of Swamp *(laska)*
Obrażenia: .....2k4+10
Dodatkowe działanie: .....Atak+10, Shielding, odporność na choroby, paraliż i trucizny (Disease, Paralysis, Poison)

Supreme Plate *(zbroja płytowa)*
Działanie: .....Obrona +70, Swift, Speed +15, Accuracy +15
Używana przez: .....rycerzy

Terminus *(miecz półtoraręczny)*
Obrażenia: .....3k4+14
Dodatkowe działanie: .....Atak +14, Armsmaster +7, odporność na Air +30

Tournament Bow *(łuk)*
Obrażenia: .....5k2+10
Dodatkowe działanie: .....Strzał +10, Accuracy +100, Bow +5, Obrona –20

Trident of Rulership *(włócznia)*
Obrażenia: .....2k6+13
Dodatkowe działanie: .....Atak +13, oddychanie pod wodą, odporność na Water +70, odporność na Fire –70

Wyrm Spitter *(włócznia)*
Obrażenia: .....1k9+14
Dodatkowe działanie: .....Atak +14, Endurance +20, Dragon Slaying, Swift

Uwaga: Jeśli nie jest to inaczej zaznaczone, dany przedmiot może być używany przez każdego bohatera.

LIZARD RIDERS Pojazdy

Nazwa pojazdu	Health	Manna	Shield
Geddub	100	40	100
	175	70	175
	250	100	250
	325	130	325
Hakon	300	70	300
	375	100	375
	450	130	450
	525	160	525
Lurpo	500	100	500
	600	130	600
	700	160	700
	800	190	800
Dreyg	750	130	750
	850	150	850
	950	190	950
	1 050	220	1 050
Krake	1 000	160	1 000
	1 200	190	1 200
	1 400	220	1 400
	1 600	250	1 600
Trigga1	500	180	1 500
	1 750	220	1 750
	2 000	250	2 000
	2 250	300	2 250

LIZARD RIDERS Uzbrojenie

Nazwa broni	Ammo	Primary Damage	Secondary Damage
Sourgun	60	10	28
	80	50	140
	100	100	280
	120	150	420
Gasgun	80	12	
	100	60	Zatruwa
	140	120	przeciwnika
	200	180	
Firethrower	8	50	100
	10	250	500
	12	500	1 000
	15	750	1 500
Spitfire	160	7	100
	210	35	500
	300	70	1 000
	400	105	1 500
Trebuchet	15	40	200
	20	200	1 000
	25	400	2 000
	35	600	3 000
Bombardion	30	13	100
	36	65	500
	54	130	1 000
	72	195	1 500

SKY KNIGHTS Pojazdy

Nazwa pojazdu	Health	Manna	Shield
Gander	50	40	50
	90	70	90
	130	100	130
	170	130	170
Rugull	150	70	150
	190	100	190
	230	130	230
	270	160	270
Olgen	250	100	250
	300	130	300
	350	160	350
	400	190	400
Blake	380	130	380
	430	160	430
	480	190	480
	530	220	530
Zephyr	500	160	500
	600	190	600
	700	220	700
	800	250	800
Nogad	750	190	750
	880	220	880
	1 000	250	1 000
	1 130	300	1 130

SKY KNIGHTS Uzbrojenie

Nazwa broni	Ammo	Primary Damage	Secondary Damage
Stonegun	70	10	25
	80	50	125
	100	100	250
	120	150	375
Axethrower	40	12	39
	55	60	195
	70	120	390
	90	180	585
Crossbow	9	50	100
	10	250	500
	12	500	1 000
	15	750	1 500
Dartmachine	120	5	1 00
	150	25	5 00
	200	50	1 000
	300	75	1 500
Hive	10	40	200
	13	200	1 000
	17	400	2 000
	25	600	3 000
Blitzer	20	16	bardzo
	25	80	bolesne
	33	160	trafienia
	50	240	

Dziś, Drodzy Czytelnicy, jak zwykle zajmiemy się odpowiedzią na pytanie: „Jak latać na....?". Tym razem, dla odmiany, nie będzie to żaden samolot ani nawet statek kosmiczny – będziemy fruwać na jaszczurach, ptakach, latających dywanach i tym podobnych tałatajstwach. Czemu taka odmiana? Jako pilot–humanista zgłębiam wszelkie dostępne metody poruszania się w powietrzu, i z tego właśnie powodu nie będę gardził ani jaszczurką, ani inną latającą beczką. No, to tyle tytułem lania wody na dobry początek...

TABELKI

Najpierw omówimy sobie sposób korzystania z okolicznych tabelek, a dokładniej – z tabelek zawierających parametry pojazdów latających. Rubryka „Nazwa" zawiera, jak się można domyśleć, nazwę danego pojazdu. Kolejna rubryka to „Health". Zapisany w niej jest początkowy i zarazem maksymalny poziom punktów życia danego pojazdu. W tabeli każdemu z nich przypisano cztery wartości. Pierwsza (najmniejsza) dotyczy podstawowej wersji pojazdu, to znaczy, że ma on takie parametry zaraz po zakupieniu. W miarę przypływu gotówki można go doposażyć, nabywając kolejne poziomy rozszerzeń – następne liczby odnoszące się do danego typu latadła oznaczają parametry po ich zakupieniu. Kolejna rubryka nazywa się „Manna" i określa maksymalną ilość manny, jaką może „przenosić" pojazd. Podczas walki manna służy do rzucania czarów, które mogą bardzo skutecznie utrudnić przeciwnikom życie. Tutaj również dokonano podziału ze względu na poziom rozbudowy. Ostatnia, trzecia rubryczka informuje o maksymalnej ilości punktów osłon. Tu również występuje podział ze względu na stopień rozszerzenia.

Druga część tabelki zawiera informacje na temat parametrów broni. Tak samo jak w przypadku pojazdów, tu również mamy cztery poziomy rozbudowy, wyszczególnione przy każdym jej typie. Rubryczka „Ammo" pokazuje maksymalną pojemność magazynka danej broni. Każdy rodzaj broni może strzelać na dwa sposoby. Rozmiary zniszczeń powodowanych przez podstawowy rodzaj strzału określone są w rubryce „Primary Damage". Dla odmiany rubryka „Secondary Damage" informuje, jak duże zniszczenia spowoduje dodatkowy sposób używania danego uzbrojenia. Uwaga! Podczas studiowania tych statystyk nie należy wyciągać pochopnych wniosków jedynie na podstawie siły rażenia pojedynczego pocisku. Co z tego, że jeden strzał zadaje dużo zniszczeń, jeśli ciężko w cokolwiek trafić, a proces ładowania kolejnego naboju jest strasznie długi?!

STEROWANIE

Wykonywane przez nasz pojazd akcje można podzielić na dwie grupy. Pierwsza to obracanie nim na wszystkie strony, to znaczy skręcanie oraz pochylanie w górę i w dół. Do tego celu najlepiej wykorzystać myszkę lub joystick. Wybór zależny jest tylko i wyłącznie od osobistych preferencji graczy, gdyż między obiema metodami nie ma takiej zależności, jak między klawiszami a myszką w QUAKE'U. Oznacza to, że sterowanie przy użyciu joya nie jest ani mniej precyzyjne, ani wolniejsze. Druga grupa ruchów to wszystkie pozostałe akcje wykonywane przez pojazd, tzn. lot do przodu, ślizgi itp. Ja, nie zastanawiając się wiele, przeniosłem układ klawiatury wypracowany swego czasu na potrzeby DESCENTA. Wygląda to mniej więcej tak:

/ – lot do przodu
. – lot do tyłu
l – ślizg do góry
, – ślizg do dołu
; – ślizg w lewo
' – ślizg w prawo

Jak widać, wszystkie klawisze ruchu znajdują się blisko siebie i bez problemu mogą być obsługiwane jedną ręką. W pierwszym momencie taki układ może wydawać się bardzo niewygodny, ale po opanowaniu kilku podstawowych kombinacji przestaniecie to zauważać. Pozostałe funkcje trzeba umieścić gdzieś w pobliżu, tak aby skorzystanie z nich nie powodowało oderwania ręki od klawiszy odpowiedzialnych za poruszanie się – polecam SPACJĘ, ALT, CRTL, SHIFT, ENTER.

CZTERY KLANY

Teraz przejdę do krótkich opisów czterech występujących w grze klanów. Najpierw na tapetę weźmiemy klan Lizard Riders. Jak już pisałem w recenzji, jego członkowie poruszają się na ogromnych jaszczurkach. Klan ten, podobnie jak Magion, nie stawia ani na szybkość i zwrotność, ani na ciężki pancerz i siłę ognia. Jaszczurki są dość szybkie i zwrotne, poprawnie wykonują ślizgi i do tego potrafią latać do tyłu. Spośród broni na uwagę zasługuje tu Sourgun oraz Spitfire. Ten pierwszy – po dokupieniu rozszerzeń, używany w trybie dodatkowym – potrafi zadać spore obrażenia i dodatkowo zatruwa ofiarę. Dla odmiany Spitfire'a należy używać w trybie podstawowym: wystrzeliwuje ścianę niszczących pocisków, które podpalają wszystko na swojej drodze. Warto korzystać z możliwości zionięcia przez naszą jaszczurkę ogniem, bo chociaż pojedyncze zionięcie nie powoduje dużych uszkodzeń, to jednak podpala przeciwnika.

Jak już wspomniałem, Magion jest to kolejny klan środka. Jego napędzane magią pojazdy poruszają się tak samo spraw-

nie w każdym kierunku. Nie są, co prawda, tak szybkie i zwrotne jak ptaki klan Sky Knights, ale nie dają graczowi powodu do narzekań. Z broni poleciłbym laser, który podobnie jak Spitfire niewielką siłę pojedynczego pocisku rekompensuje wspaniałą szybkostrzelnością. Przyjemną zabawką jest również Icicle Cannon. Piloci tego klanu powinni bacznie przyjrzeć się dostępnym zaklęciom. Szczególnie polecam Dezorientację – potraktowany tym czarem przeciwnik przez chwilę kręci się w miejscu i stanowi wprost idealny cel.

Piloci klanu Sky Knight dosiadają ogromnych ptaków. Są one bardzo szybkie i zwrotne, co w połączeniu z ich niewielkimi rozmiarami czyni z nich nieuchwytnych przeciwników. Z drugiej jednak strony nie są one zbyt odporne na ogień nieprzyjaciela. Z tego powodu latając w barwach tego klanu, musisz położyć nacisk na szybkość, ponieważ tylko ona zapewni możliwość przeżycia. Pamiętaj również, że ptaszydła nie są najlepsze w wykonywaniu ślizgów i nie potrafią latać do tyłu. Z broni tradycyjnie polecam szybkostrzelny Dartmachine. Warto pamiętać, że po trafieniu przeciwnika pociskami wystrzelonymi w trybie dodatkowym zostanie on zatruty. Najlepszą taktyką są zaskakujące ataki z doskoku i szybka ucieczka.

Hammercraft to zupełne przeciwieństwo stawiających na szybkość Rycerzy Nieba. Ich przypominające sterowce statki poruszają się raczej powoli, są ciężko opancerzone i przenoszą arsenał, którego nie powstydziłoby się niejedno afrykańskie państwo. Jedyną metodą zmiany wysokości lotu takiego aparatu jest zrobienie ślizgu. Próba pochylenia się w dół i lecenia naprzód nie powiedzie się – cały czas będziesz na tej samej wysokości. Kolejną trudnością jest zauważalnie mniejsze pole ostrzału. Z drugiej jednak strony już w chwili startu posiadasz trochę osłon. Co do broni, to każdy znajdzie tu coś miłego – osobiście polecam znany wszystkim Machinegun oraz armatę podobną do okrętowej, nazwaną Cannon (czyli „armata" – ciekawa zbieżność określeń!).

RADY BOHATERA

1. Jeśli Twój pojazd zostanie zatruty lub podpalony, szybko znajdź wodę – w zależności od potrzeby zostaniesz ugaszony lub obmyty.

2. Zbieraj wszystkie power–upy, bo amunicji, osłon i zdrowia nigdy za dużo. Warto również złapać przyspieszenie (uskrzydlone hełmy) – zaoszczędzoną w ten sposób mannę będzie można wykorzystać w inny sposób.

3. Pamiętaj, że jeśli uczynisz się niewidzialnym – czy to dzięki odpowiedniemu power–upowi, czy też czarom – to nikt Cię nie zauważy aż do momentu, gdy nie zaczniesz strzelać.

4. Samonaprowadzające się pociski to pic na wodę i fotomontaż. Nie dość, że rzadko w coś trafiają, to jeszcze strasznie długo się ładują. Zaprawdę, powiadam Wam – lepiej skorzystać z czegoś innego.

5. Broń, której lotem można sterować, to już inna historia. Trafienie przy ich pomocy w szybko poruszającego się ptaka lub jaszczura jest trudne, ale nie niewykonalne, za to polowanie tą metodą na ospałe sterowce to prawdziwa przyjemność. Pamiętaj tylko, żeby znaleźć dla swojego pojazdu bezpieczne miejsce. Podczas gdy Ty zajmujesz się kierowaniem pociskiem, Twój rumak jest bezbronny.

I to tyle. Myślę, że moja wiedza ułatwi zabawę wielu początkującym pilotom. Pamiętajcie o jednym: nie wolno się zniechęcać, bo droga do mistrzostwa daleka, ale za to satysfakcja z sukcesu ogromna. Ogromnej liczby fragów i mnóstwa kasy życzy...

TopGun

FLYING HEROES

Take 2/Illusion Softworks
www.illusionsoftworks.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

MAGION Pojazdy

Nazwa pojazdu	Health	Manna	Shield
Magic Carpet	90	70	90
	160	85	160
	230	100	230
	300	130	300
Lamp	270	100	270
	340	130	340
	410	160	410
	470	190	470
Winged Barrel	450	160	450
	540	190	540
	630	220	630
	720	250	720
Coach	675	190	675
	765	220	765
	855	250	855
	945	300	945
Teapot	900	220	900
	1 080	250	1 080
	1 260	300	1 260
	1 440	330	1 440
Triera	1 350	250	1 350
	1 575	300	1 575
	1 800	330	1 800
	2 025	360	2 025

MAGION Uzbrojenie

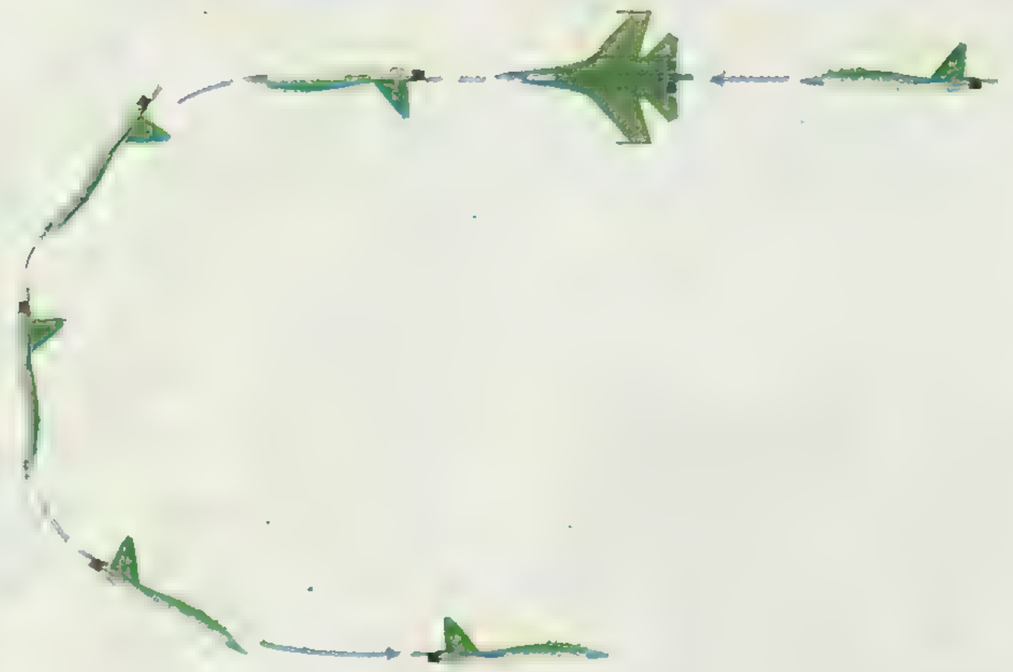
Nazwa broni	Ammo	Primary Damage	Secondary Damage
Spark	40	7	Zabiera
	60	35	przeciwnikowi
	80	70	mannę
	100	105	
Fireballer	50	10	34
	60	50	170
	80	100	340
	100	150	510
Icicle Cannon	8	45	90
	10	225	450
	15	450	900
	21	675	1 350
Lasergun	120	6	90
	150	30	450
	200	60	900
	250	90	1 350
Globe Lightning	15	36	180
	20	180	900
	25	360	1 800
	38	540	2 700
Freezer	30	11	90
	36	55	450
	48	110	900
	60	165	1 350

HAMMERCRAFT Pojazdy

Nazwa pojazdu	Health	Manna	Shield
Wraith	200	40	200
	350	70	350
	500	100	500
	650	130	650
Balloon	600	70	600
	750	100	750
	900	130	900
	1 050	160	1 050
Paddle	1 000	100	1 000
	1 200	130	1 200
	1 400	160	1 400
	1 600	190	1 600
Zeppelin	1 500	130	1 500
	1 700	160	1 700
	1 900	190	1 900
	2 100	220	2 100
Airship	2 000	160	2 000
	2 400	190	2 400
	2 800	220	2 800
	3 200	250	3 200
Battalion	3 000	190	3 000
	3 500	220	3 500
	4 000	250	4 000
	4 500	300	4 500

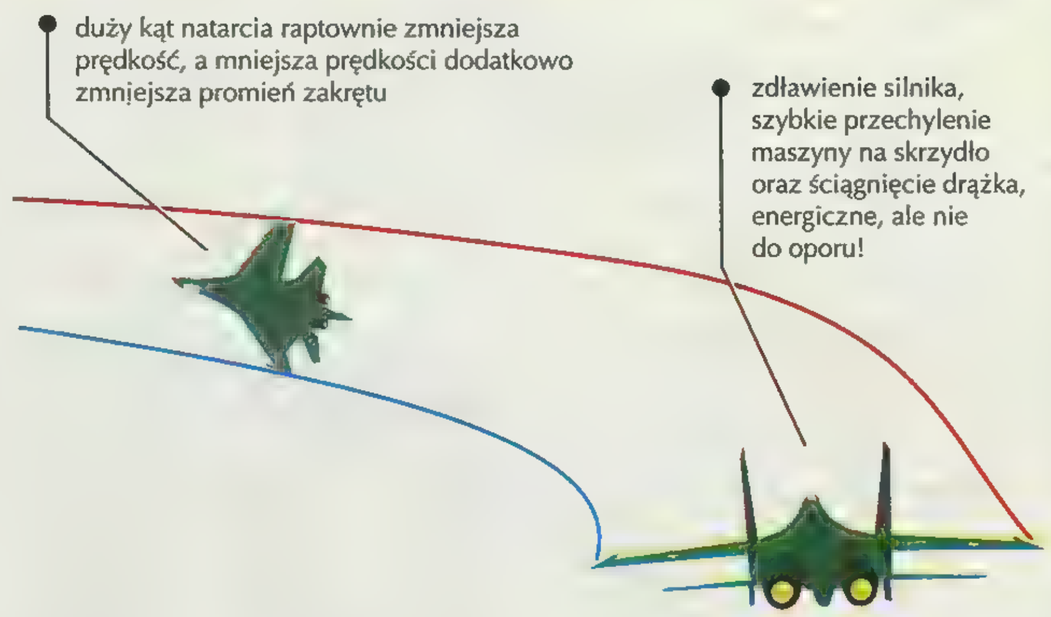
HAMMERCRAFT Uzbrojenie

Nazwa broni	Ammo	Primary Damage	Secondary Damage
Nailgun	280	7	33
	360	35	165
	480	70	330
	700	105	528
Cannon	90	32	66
	113	160	330
	150	320	660
	225	480	990
Snipergun	20	65	130
	25	325	650
	30	650	1 300
	40	975	1 950
Machinegun	250	7	130
	310	35	650
	420	70	1 300
	620	105	1 950
Torpedoes	20	52	260
	25	260	1 300
	35	520	2 600
	50	780	3 900
Rockets	45	20	260
	55	100	1 300
	75	200	2 600
	110	300	3 900



rys. Gunman

Rys. 1 Split S (widok z boku)



Rys. 2 Break turn (unik)

Część 3

Przebrnęliśmy już przez starty i lądowania oraz podstawy pilotażu. Pewnie już ostrzycie sobie ząbki na kilka porad dotyczących walki z przeciwnikiem – nic z tego, nie jesteście jeszcze gotowi. Zanim zmierzycie się z wrogiem, musicie poznać tajniki tzw. „padlocka".

PADLOCK

Ta tajna broń pozwala swym wyznawcom na niszczenie niewiernych. Czemu tak sądzę? Otóż sprawa ta została przetestowana już w poprzedniej wersji (tj. v.1.5). Podczas gry sieciowej Yen, który nie używał padlocka, miał duże kłopoty podczas walki ze mną, mimo że znał się na tym wcale nie gorzej niż ja. No, ale może wreszcie napiszę, co to jest. Po uaktywnieniu tej opcji wirtualny pilot będzie obracał głowę tak, aby cały czas utrzymać w polu widzenia wybrany cel. Prawdopodobnie już wcześniej spotkaliście się z takim rozwiązaniem, ale dopiero w SU–27 jest ono naprawdę dobrze opracowane i przydatne. Możecie zapytać: „Czemu padlock we FLANKERZE opracowany jest lepiej niż w innych grach?". Powody są dwa. Pierwszy z nich, mniej ważny, to refleksy na owiewce, które umożliwiają łatwiejsze orientowanie się w położeniu głowy pilota, a co za tym idzie – na określanie względnego położenia przeciwnika. Drugim powodem jest doskonale zaprojektowana symbolika tego trybu. Właśnie teraz zajmiemy się jej omówieniem. Podstawowym elementem jest przeniesiony z HUD–a sztuczny horyzont. Dzięki niemu cały czas dokładnie znamy położenie samolotu. Najbardziej rzucającą się w oczy rzeczą jest tu symboliczny wizerunek samolotu. Jego podstawową rolą jest określanie przechylenia. Kąt, jaki tworzy z poziomą kreską, zawsze jest identyczny z kątem przechylenia samolotu. Pozioma kreska, o której właśnie wspomniałem, symbolizuje horyzont. Jeśli wizerunek samolociku znajduje się nad nią, oznacza to, że dziób naszej maszyny znajduje się nad linią horyzontu i na odwrót, jeśli jest pod kreską, to dziób jest poniżej tej linii. Liczba przy prawym końcu kreski oznacza pochylenie samolotu. Pokrótce: 90 – samolot skierowany pionowo do góry; 45 – dziób uniesiony pod kątem 45 stopni; – 45 – dziób 45 stopni poniżej horyzontu. Półokrągła skala służy do dokładniejszego określania przechylenia. Na koniec zostały jeszcze dwie liczby. Ta po lewej stronie, powyżej całej opisanej symboliki, oznacza prędkość samolotu w km/h. Liczba po prawej to wysokość w metrach. Ostatnim elementem symboliki padlocka jest niewielki krzyżyk, który wskazuje na obserwowany samolot. Teraz dla treningu odczytamy położenie samolotu na przykładowym screenie. Prędkość: 162 km/h; wysokość: 4881 m; pochylenie 12 stopni, a przechylenie trochę ponad 60 stopni w położeniu plecowym. Lekcja pierwsza – wskaźnikom należy bezwzględnie ufać. Nawet jeśli wydaje Ci się inaczej, to właśnie one mają rację. Opisany zestaw symboli ma również drugą funkcję, gdyż na podstawie jego wskazań można określić, w którą stronę wychylona jest głowa pilota. Najłatwiej będzie to wyjaśnić na przykładach. Jeśli symbolika znajduje się przy prawej krawędzi ekranu, mniej więcej w połowie jego wysokości, to pilot patrzy w lewo na poziomie skrzydeł. Jeśli całość nadal znajduje się przy prawej krawędzi, ale w dolnym rogu, będzie to oznaczać, że pilot uniósł głowę w górę. Jeśli symbolika znajduje się w środku dolnej krawędzi, to pilot patrzy prosto przed dziób samolotu i ma uniesioną głowę. Analogicznie, kiedy symbolika znajduje się przy lewej krawędzi, pilot będzie patrzył w prawo. Teraz, po uruchomieniu padlocka, macie wszystkie dane, aby dokładnie rozgryźć sytuację taktyczną. Najprostsza metoda, aby umieścić „spadlockowany" cel w HUD–zie, to wykonać beczkę w kierunku przeciwnym do krawędzi, przy której znajduje się symbolika (jeśli jest przy lewej krawędzi, rób beczkę w prawo), aż znajdzie się ona pośrodku ekranu. Kiedy już do tego dojdzie, ściągnij drążek. Po chwili cel powinien znaleźć się pośrodku HUD–a. Uwaga, metoda ta nie zawsze się sprawdza podczas walki manewrowej. Wynika to z tego, że podczas niej cel bardzo szybko przemieszcza się względem naszego samolotu i wymanewrowanie go nie zawsze jest możliwe. Jeszcze raz powtarzam: koniecznie opanuj padlocka! Jest to trudne, ale bez jego pomocy ciężko myśleć o skutecznej walce manewrowej przeciwko komputerowi, że o żywym przeciwniku nie wspomnę.

ENERGIA

Skoro już wiecie, jak obserwować przeciwnika, to przyszła pora na dobranie się do niego. Jak pewnie pamiętacie, SU–27 jest raczej ciężkim samolotem – z lżejszymi i zwrotniejszymi maszynami może wygrać jedynie dzięki potężnym silnikom, które pozwalają na uzyskanie przewagi energetycznej. Aby to wytłumaczyć, będę musiał odwołać się do praw fizyki, jednak postaram się zrobić to jak najprościej:) Na całkowitą energię samolotu składa się jego energia potencjalna i kinetyczna. Ta pierwsza zależna jest od wysokości. Im samolot jest wyżej, tym większą ma energię potencjalną. Na drugi rodzaj energii składa się prędkość kinetyczna, zależna od prędkości samolotu. Im szybciej lecisz, tym większą energię kinetyczną posiadasz. Energie te mogą w siebie przechodzić. Na przykład podczas lotu nurkowego samolot traci energię potencjalną (wysokość), ale za to zyskuje energię kinetyczną (zwiększa prędkość). I na odwrót – podczas lotu wznoszącego będzie zyskiwać energię potencjalną (wysokość) kosztem energii kinetycznej (prędkość). W tym miejscu ktoś może powiedzieć, że przecież podczas płytkiego wznoszenia na dopalaczu cały czas przyśpieszam, a nie zwalniam, więc co jest z tą energią? Wszystko jest w porządku: silnik spalając paliwo dostarcza do układu dodatkową energię, która w takim przypadku jest zamieniana jednocześnie na energię kinetyczną i potencjalną. Jak się domyślacie, samolot z wyłączonym silnikiem, pozbawiony obu rodzajów energii, prędzej czy później (raczej prędzej – przyp. red.) spadnie na ziemię. Stanie się tak, ponieważ część energii jest użytkowana na pokonywanie oporów powietrza. Jeśli silnik nie będzie dostarczał do układu energii (w postaci ciągu), to jej zapas dość szybko się skurczy. Konsekwencji wszyscy się domyślacie. Tak więc podsumujmy – na energię całkowitą samolotu składa się energia potencjalna (wysokość) i kinetyczna (prędkość). Źródłem energii jest silnik, a jej część jest zużywana na pokonywanie oporów powietrza.

Jak wynika z powyższego wykładu, aby mieć solidną przewagę energii, należałoby lecieć wyżej i szybciej od przeciwnika. I tak właśnie sprawa wygląda w praktyce. Jeśli uda się doprowadzić do takiej sytuacji, wypracowanie pozycji do ataku to tylko kwestia kilku sekund. Posiadając taką przewagę można swobodnie atakować w locie nurkowym, a następnie bezpiecznie oddalić się od przeciwnika (wysokość zmieniona w prędkość), nabrać wysokości (tym razem prędkość w wysokość) i znowu zaatakować z dogodnej pozycji. Polecam ostatnie wydania DZ i niektóre zawarte w nich raporty z walk, takie jak ten z walki finałowej – Kosa pisze co nieco na temat przewagi energii. A teraz kolej na przykład dotyczący SU.

Walka jeden na jeden, naprzeciwko mnie F–15. Mijamy się, F–15 zaczyna niezbyt stromą półpętlę. Ja jeszcze przez kilka sekund rozpędzam samolot w locie po prostej i zaczynam rozciągniętą, lekko pochyloną pętlę. Cały czas utrzymuję dużą prędkość. Szczyt pętli, łapię F–15 na padlocka. Jest niżej, zaczyna drzeć w górę. Wykonuję pół beczki i zaczynam kolejną rozwleczoną pętlę. Będąc na jej szczycie mogę obserwować znajdującego się gdzieś poniżej przeciwnika. Teraz zaciągam drążek, namierzam i łapię w celownik. Biedak usiłuje na minimalnej prędkości ciągnąć w górę, ograniczona sterowność nie pozwala mu na strzał. Za to ja mam komfortowe warunki, ale jeszcze nie... Chwilkę przed minięciem zaczynam kolejną pętlę. Tym razem z jej szczytu obserwuję F–15 na szczycie wielkiego łuku, praktycznie zawieszony w powietrzu w rozpaczliwej próbie nabrania prędkości. Wprost wymarzony cel. Delikatnie dociągam drążek (cały czas pilnuję prędkości) i kieruję się prosto

na niego. Puszczam serię, poprawka niepotrzebna.

Jak widać z powyższego przykładu, dzięki konsekwentnemu budowaniu przewagi energetycznej uzyskałem przewagę manewru i pozycji. F–15 walczył ze sterami na granicy przeciągnięcia, podczas gdy ja cały czas miałem odpowiednią prędkość i swobodę wyboru momentu ataku.

Teraz pokrótce napiszę, jakie mogłem popełnić błędy. Po wykonaniu pierwszej pętli mogłem dociągnąć drążek i wykonywać atak. Zamierzenie to, mimo że na pierwszy rzut oka logiczne, może prowadzić do przegranej. Aby zająć pozycję do strzału, musiałbym dość silnie zaciągnąć drążek, a tym samym zwiększyć przeciążenie i kąt natarcia. Jak pewnie pamiętacie, zaowocowałoby to utratą prędkości, a więc i energii. Atak na 90% się nie powiedzie, bo F–15 ciągle ma dużą prędkość i mimo ogromnego przeciążenia nie dałbym rady wprowadzić go na celownik. Efektem tego byłoby oddanie za darmo początków przewagi energetycznej. Teoretycznie po drugiej pętli również mogłem wykonać jakiś gwałtowny manewr, mający na celu szybkie dostanie się na ogon przeciwnika. Niestety, taka próba wywołałaby utratę prędkości, tym większą, im ostrzej zakręcę, oraz oddalenie się przeciwnika, który przestanie się wznosić i rozpędzi samolot w płaskim nurkowaniu. Tą metodą również oddałbym przewagę energii. Ostatnia sprawa to sama końcówka. Specjalnie zaznaczyłem, że delikatnie ściągam drążek. Jestem wtedy na dużej wysokości, a i zapas mojej prędkości nie jest specjalnie duży. W rozrzedzonym powietrzu, jakie się tam znajduje, samoloty bardzo szybko wchodzą na duże kąty natarcia, co powoduje wzrost oporów i utratę prędkości. Należy się bardzo pilnować – przy zbyt gwałtownym manewrze mogłem wylądować w bardzo podobnej sytuacji jak przeciwnik i zamiast do niego strzelać, zastanawiałbym się, jak odzyskać prędkość, nie wpuszczając go sobie na ogon. Oczywiście ten scenariusz nie jest uniwersalny. Na przykład podczas pojedynku z F–16 albo F–18 po zdobyciu pewnej przewagi energii można wejść w walkę kołową i wykorzystując jej nadmiar utrzymać się za zwrotniejszym samolotem wystarczająco długo, by uzyskać trafienia. Zresztą nawet w przypadku F–15 w pewnym momencie może się zdarzyć, że zaczniecie lecieć po opadającej spirali. Wtedy rozpocznie się ostra walka manewrowa, podczas której nadal należy pamiętać o energii i starać się wytracać ją wolniej niż przeciwnik.

SU-27 FLANKER 2.0

BANDYTA NA SZÓSTEJ!

No, ale co zrobić, gdy przeciwnik ma przewagę? Po pierwsze, trzeba ustalić, z czym walczysz – inaczej będziesz musiał sobie radzić z F–15, a inaczej z F–16. Zacznijmy od tego pierwszego. Zarówno Ty, jak i F–15 macie dużą prędkość, przeciwnik jest za Twoim ogonem i zbliża się na odległość strzału. W tym momencie trzeba będzie poświęcić sporo energii. Proste rozpędzanie się nie pomoże, ponieważ nie zdążysz nabrać odpowiednio dużej prędkości i uciec spod lufy. Próba wykonywania łagodnej pętli również niewiele pomoże – przeciwnik zetnie ją i po prostu rozstrzela Twój samolot. Jedyna skuteczna metoda polega na zrobieniu „brake", to znaczy wykonaniu jakiegoś bardzo gwałtownego i ciasnego manewru, połączonego z wytraceniem prędkości. Dobrym pomysłem może być split–s (pół beczki, a następnie pół pętli z pozycji plecowej) albo bardzo ciasny zakręt z lekkim zniżaniem, połączony ze zdławieniem ciągu i wystawieniem hamulca, lub jakikolwiek inny wariacki manewr, który wywoła podobne efekty. Dobrym wyborem jest wykonanie baryłki. Ostatnią deską ratunku w takim przypadku może być nawet kobra. Przeciwnik prawdopodobnie będzie się starał powtórzyć manewr, ale z powodu opóźnienia nie da rady. Efekt tego będzie taki, że on również straci prędkość i przynajmniej na chwilę zgubisz go z ogona. Teraz trzeba szybko nabrać prędkości i kontynuować walkę. Uwaga, jeśli manewr nie będzie odpowiednio gwałtowny i przeciwnik go powtórzy, to może Cię uratować tylko boska interwencja. Jeżeli ktoś będzie chciał Cię w ten sposób wyrolować, pod żadnym pozorem nie powtarzaj jego manewru. Spokojnie zrób rozciągniętą pętlę. Kiedy znajdziesz się na jej szczycie, zlokalizuj wraży samolot i wybierz sposób egzekucji. Jeśli zorientowałeś się zbyt późno, by zrobić pętlę, natychmiast wyprostuj i po nabraniu prędkości zacznij odzyskiwać wysokość, wykonaj zwrot bojowy i sprawdź, co porabia niedoszła ofiara. Jeśli widzisz, że przeciwnik zdecydował się na ciasny, mniej więcej poziomy zakręt, to po prostu wykorzystaj przewagę prędkości i zrób wysokie jo–jo. Jeśli dobrze odgadłeś jego zamiary, to ciąg dalszy jest tylko formalnością. No dobrze, spróbowałeś powyższego manewru, ale zrobiłeś go nie do końca dobrze i przeciwnik dalej siedzi na Tobie. Prawdopodobnie Wasze prędkości są podobne. Jedyną szansą jest natychmiastowe nurkowanie w celu nabrania prędkości. Pamiętaj, aby do minimum ograniczyć gwałtowne manewry – one powodują straty prędkości. Jeśli miałeś szczęście, to przeciwnik się zagapi i uda Ci się oderwać na bezpieczną odległość. Teraz musisz się starać o uzyskanie przewagi energetycznej. Jeśli przeciwnik jest daleko za Tobą i ma podobną energię, najlepszą metodą jest łagodna, wysoka pętla. Komputer zawsze zaczyna ją ścinać i traci prędkość. Jeśli walczysz z człowiekiem, przekształć ją raczej w imelmana (półpętlę, a następnie półbeczkę) i idź na czołowe. Jeśli sam znajdziesz się w takiej sytuacji jako łowca, to kontynuuj pościg, delikatnie ścinając manewr przeciwnika, a jednocześnie unikając zwiększania kąta natarcia i nadmiernej utraty prędkości. W tej sytuacji wygra ten, kto delikatniej poprowadzi samolot.

SSI

www.flanker2.com

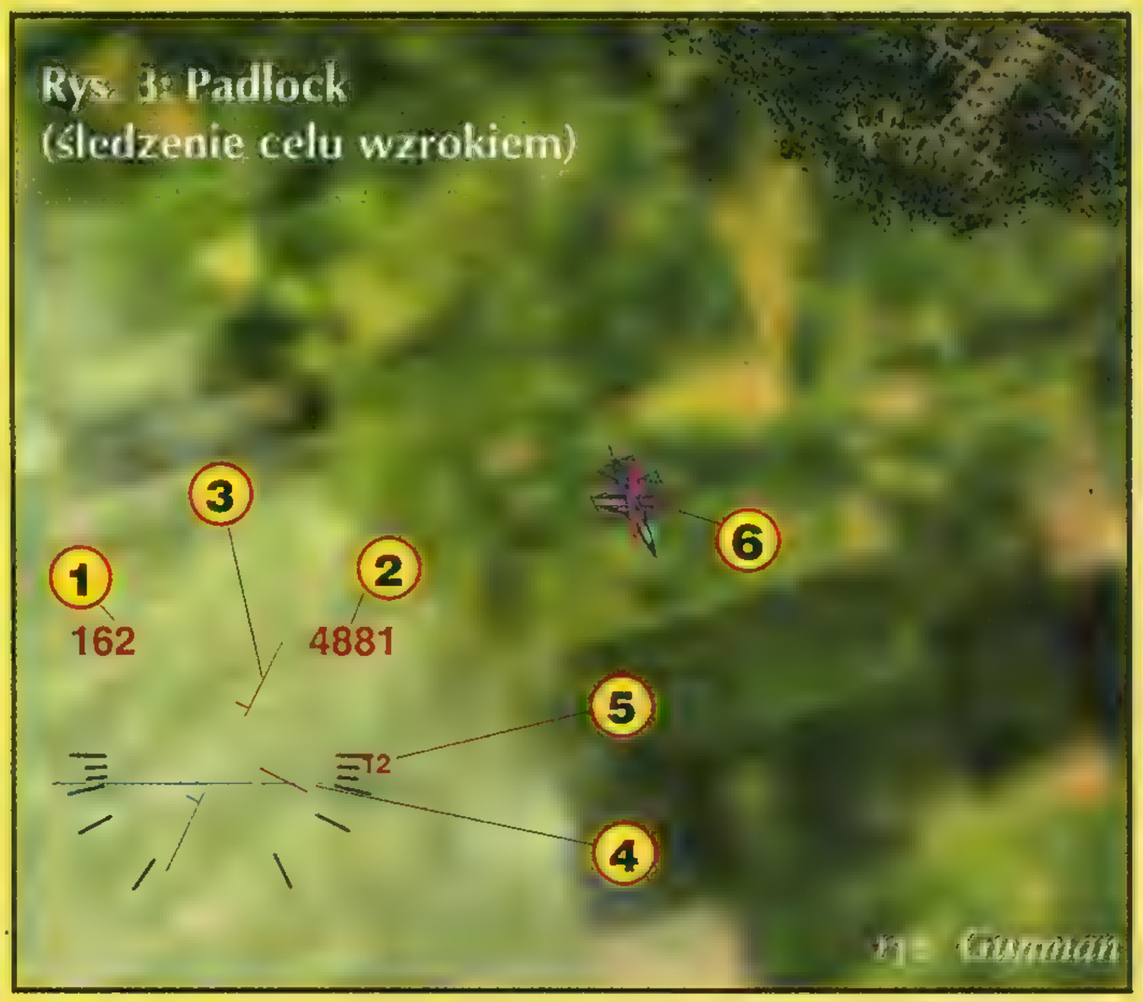
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

PODSUMOWANIE

Na koniec przypomnę tylko, że na dużej wysokości powietrze jest bardziej rozrzedzone i z tego powodu należy starać się utrzymać większą prędkość i bardzo delikatnie manewrować drążkiem, ponieważ wystarczy jeden nieostrożny ruch i nie będziesz miał prędkości! Prędkość manewrowa Su–27 kształtuje się w okolicach 650 km/h, a podczas rozciągniętych manewrów w pionie powinna być jak największa. Podczas nabierania wysokości prędkości rzędu 900 – 1 000 km/h są bardzo pożądane. I to by było na tyle. Imadło to zaplanowałem na 3 części, ale jak widać, nie napisałem jeszcze o wielu sprawach. Z tego powodu proszę o wsparcie w moich rozmowach z Hunterem na temat przedłużenia serialu. Piszcie o tym w listach, to może się uda. Ciąg dalszy oby nastąpił.

TopGun



1. Prędkość w km/h
2. Wysokość w metrach
3. Sylwetka samolotu
4. Sztuczny horyzont
5. Liczba wyrażająca pochylenie
6. Znacznik celu

Część 1

Witam w pierwszej części imadła do gry THIEF 2: THE METAL AGE. Ten poradnik powinien pomóc przejść bezpiecznie przez wszystkie pułapki, jakie mogą czyhać na niewprawnych adeptów złodziejskiego fachu. Co prawda pisany był głównie z myślą o nowicjuszach, jednak sądzę, że i weterani nocnych wędrówek będą mogli znaleźć tu coś dla siebie. Choć jak wiadomo, nie sposób zadowolić wszystkich :)

KONTROWERSJE

Korzystając z okazji, że powracamy do tematu „krawiectwa", pozwólcie, iż najpierw poruszę kwestię kontrowersyjnej, jak się okazało, oceny tego programu (NSS '79), na którą zwrócono uwagę w poprzednim numerze naszego pisma. Z całą stanowczością obstaję przy twierdzeniu, że THIEF 2: THE METAL AGE zasługuje na 9, gdyż stanowi „kamień milowy gatunku". Przede wszystkim dlatego, że ów „gatunek" to, na dobrą sprawę, tylko dwie produkcje, bowiem nie liczę tu dodatków ani ekskluzywnych wersji dla kolekcjonerów. THE METAL AGE jest dla THE DARK PROJECT tym, czym był swego czasu QUAKE 2 dla wszystkich innych gier FPP. THIEF 2 jest od swego poprzednika znacznie większy, bardziej rozbudowany i przemyślany, a to trzeba dostrzec i nagrodzić. Zwróćcie uwagę, Drodzy Wędrowcy, również na to, że jak dotąd żadna inna grupa developerska nie odważyła się pójść w ślady Looking Glass. A zatem w zasadzie THIEF 2: THE METAL AGE jest grą jedyną w swoim rodzaju.

Tyle tytułem wstępu – teraz przejdźmy do konkretów. Na pierwszy ogień idą porady uniwersalne, zaś w drugim rzucie to, co trzeba zrobić, aby ukończyć daną misję. Na „krawieckich stronach" znajdziecie też ramki z cheatami. Kto chce, niech spróbuje ich użyć.

ŚWIAT CISZY I CIEMNOŚCI

Podczas instalacji gry warto uważnie czytać pojawiające się na ekranie porady. Zawarte w nich informacje są bardzo istotne, jeśli chce się przeżyć i coś ukraść. Podstawową rzeczą, na jaką przez cały czas należy uważać, jest błyszczący, umiejscówiony u dołu ekranu kryształ – pokazuje on bowiem, jak jesteś widoczny. Teoretycznie całkowicie bezpieczny jesteś wówczas, gdy kryształ jest czarny, jednak nawet wtedy warto ukucnąć lub stanąć gdzieś w rogu pokoju (ew. pod ścianą), gdyż może się zdarzyć, że osoba patrolująca pomieszczenie po prostu wpadnie na Ciebie – wtedy przyda się umiejętność szybkiego przebierania nogami. Z drugiej strony, istnieje duże prawdopodobieństwo, że nie zostaniesz zauważony, gdy kryształ jest szarawy, a Ty siedzisz cicho jak mysz pod miotłą. Gdziekolwiek się znajdziesz, zawsze musisz mieć jakieś zacienione miejsce, do którego będziesz mógł się wycofać. Ciemność jest Twoim największym sprzymierzeńcem. Dobrą rzeczą w T2 jest to, że jeśli Ty kogoś widzisz, to wcale nie musi oznaczać, iż ten ktoś widzi Ciebie. Gdy dochodzisz do jakiegoś rogu lub drzwi, najpierw wychyl się i zobacz, czy przypadkiem ktoś nie idzie.

Podstawą sukcesu jest ostrożność. Po nieznanych sobie terenach poruszaj się powoli i zawsze zwracaj uwagę na to, po jakim podłożu stąpasz. Najcichsze są puchate dywany, zaś najgłośniej echo niesie się po bruku lub kamiennej kładce. Zwróć uwagę na to, że rzucając jakiś przedmiot w miejsce, gdzie wywoła on dużo hałasu (np. stalowy młot na kamienną posadzkę), zwabisz w tę okolice zarówno strażników, jak i osoby postronne. Skoro już mówimy o dźwięku, to warto przypomnieć, że ten element odgrywa w THE METAL AGE nadzwyczaj istotną rolę. Jeżeli dysponujesz dobrymi słuchawkami, to używaj ich. Jeśli ich nie masz – zadbaj o to, aby podczas wykonywania kolejnych misji nie dochodziły do Ciebie żadne dźwięki z zewnątrz. Podczas gry przyjdzie Ci bowiem często podsłuchiwać cudze rozmowy – niekiedy jest to konieczne do ukończenia zadania, lecz na ogół podsłuchiwanie konwersacji może po prostu ułatwić życie. Z pewnością zdarzy się sytuacja, kiedy to strażnik (lub nawet cały ich oddział) stwierdzi, że coś słyszał. W tym momencie musisz wykazać się zimną krwią, gdyż jeden fałszywy ruch to katastrofa. Najważniejsze jest to, abyś nawet najcichszym dźwiękiem nie dał znać o swojej obecności. Musisz odczekać, aż podejrzliwy osobnik dojdzie do wniosku, że to, co usłyszał, było zwykłym omamem.

Przy próbach pozostawania niezauważonym bardzo użyteczne są trzy rodzaje strzał – wodne (Water), mchowe (Moss) oraz linowe (Rope). Za pomocą tych pierwszych możesz gasić pochodnie (rób to przy każdej okazji!) i unieszkodliwiać roboty patrolowe. Aby to zrobić, musisz zajść blaszaka od tyłu – jest to zadanie o tyle trudne, że maszyny mają naprawdę świetne detektory ruchu – i wpakować strzałę w czerwony otwór na jego plecach. Magiczne strzały z mchem pozwalają stworzyć wyciszającą kroki nawierzchnię, co jest bardzo przydatne, jeśli w grę wchodzi ogłuszenie strażnika. Warto też opanować korzystanie ze strzał linowych, jednak pruj nimi tylko do drewnianych celów, gdyż od każdej innej nawierzchni po prostu się odbijają. Pamiętaj, że Garret potrafi się także wspinać i podciągać na łapkach, więc wypatruj skupisk skrzyń, gdyż prawie zawsze na ich szczycie znajdują się jakieś

THIEF 2
THE METAL AGE

bonusy lub łatwiejsze drogi do celów. Pisząc o strzałach należy wspomnieć, że jeżeli przedstawicielka najzwyklejszego ich rodzaju (Broadhead Arrow) wbije się w drewno, to możesz ją spokojnie wyciągnąć. Jeżeli będziesz chciał odwrócić uwagę strażników, używaj strzał hałasujących (Noise Arrow), chociaż bardziej polecałbym strzały ogniowe (Fire Arrow) – jeśli ulokujesz ją w skupisku beczek z prochem, to wybuchnie takie zamieszanie, że mało kto zwróci na Ciebie uwagę. W T2:TMA jest wiele drzwi, lecz – niestety – Twoje klucze nie do wszystkich pasują, dlatego będziesz musiał nauczyć się używania wytrychów. Czasami jeden zamek wymaga użycia dwóch takich „drucików". Operując nimi musisz wsłuchiwać się w odgłosy, jakie wydaje zamek. Jeżeli usłyszysz jedynie pojedyncze skrzypnięcie, daj sobie spokój i spróbuj innego wytrycha. Dopiero cała seria stuków i skrzypnięć oznacza, że z danymi drzwiami coś da się zrobić. W większości misji znacznie lepiej jest kogoś ogłuszyć niż zabić. Do ogłuszania służy pałka, która ukryta jest pod klawiszem 2.

Samo ubicie strażnika to nie wszystko – potem należy przeszukać ciało i możliwie szybko zataszczyć je w jakieś ustronne miejsce. Jeżeli boisz się, że strażnik Cię usłyszy, możesz spróbować jednej z dwóch metod. Pierwsza, nieco mniej pewna, polega na tym, że BARDZO POWOLI zachodzisz ofiarę od tyłu (najlepiej zrobisz, jeśli użyjesz klawisza „cichego chodzenia") i walisz ją pałką w łeb. Ryzykujesz jednak nastąpienie na jakiś ruchomy kamień albo skrzypiącą deskę. Znacznie łatwiej w rejon, gdzie stoi strażnik, wpakować strzałę mchową – to skutecznie wytłumi echo kroków. Efektywne użycie pałki możliwe jest tylko wówczas, gdy ofiara nie wie o Twojej obecności i nie jest nastawiona wojowniczo do świata. Jeśli sposób zachowania klienta zasługuje na określenie „berserk", jedynym skutecznym orężem staje się miecz lub zwykła strzała, wpakowana w gardło, ale nie łudź się, że masz w tym starciu większe szanse, gdyż pojedynki kończą się na ogół śmiercią Garreta. Jeżeli zostaniesz zauważony, pamiętaj, że masz tylko sekundę lub dwie, aby zadać cios pałką. Gdy sprawy przybiorą tak niepożądany obrót, musisz się bardzo spieszyć. Na tym kończymy sesję porad ogólnych – przejdźmy do poszczególnych misji.

MISJA 1: RUNNING INTERFERENCE

Pierwsza misja jest dość łatwa, jednak podam, co trzeba w niej zrobić, byś wiedział, jaki model zachowania przyjąć na najbliższe kilka dni (bo sądzę, że właśnie tyle zajmie Ci ukończenie THIEFA 2).

Gdy już wszystkie formalności zostaną załatwione, poczekaj, aż Basso, Twój zleceniodawca, schowa się do szopy, i wyjdź na powietrze. Do posiadłości wedrzyj się od prawej strony – natkniesz się na nie chronione przez nikogo drzwi do sutereny. W tej misji nie możesz nikogo zabijać, jednakże MUSISZ ogłuszyć każdego strażnika, który stanie na Twojej drodze. W zależności od tego, jaki poziom trudności wybrałeś, musisz nakraść towaru o różnej wartości łącznej. Dlatego porywaj ze stołów wszystkie talerze, lichtarze i kielichy, a także butelki markowych win. Wiedz, że na piętrze znajduje się sejf, zaś otwierająca go dźwignia wystaje ze ściany gdzieś nieopodal. Podążaj przed siebie, trzymając się wyznaczonej przez mapę trasy. Za pierwszym rogiem jest posterunek strażniczy. Wychyl się zza zakrętu i zgaś obie pochodnie, po czym przeczołgaj się pod oknem i ogłusz obu strażników. Tak samo czyń z każdą inną ofiarą. I nigdy nie zapominaj o przeszukiwaniu kieszeni! W pewnym momencie dojdziesz do dużej, tonącej w mroku sali, z której można przejść do kuchni. Po korytarzu za spichlerzem (pomieszczenie za kuchnią) kręci się strażnik, którego powinieneś unieszkodliwić w pierwszej kolejności. Dopiero wówczas będziesz mógł zająć się oświetloną strażnicą. Zajdź do niej z korytarza, który do niedawna patrolował cieć, i wrzuć do środka bombę oślepiającą. Pamiętaj, aby szybko odwrócić wzrok, gdyż w przeciwnym razie Ty także odczujesz skutki rozbłysku. Gdy facet z posterunku będzie starał się przepędzić sprzed oczu dokuczliwe mroczki, podbiegnij i błyskawicznie go ogłusz. Ciało najlepiej schować w spichlerzu, za beczkami.

Gdy już cała trasa – przypominam, że została ona oznaczona na mapie – będzie oczyszczona z podejrzliwego elementu, wróć do Basso i użyj gwizdka, który Ci podarował. W ten sposób dasz mu znać, że może już ruszać na ratunek swojej ukochanej. Musisz podkraść się blisko szopy, gdyż Twój towarzysz nie ma najlepszego słuchu. Jeżeli ogłuszyłeś wszystkich strażników i zebrałeś wymaganą kwotę, pozwól sobie pogratulować – właśnie ukończyłeś pierwszą misję!

MISJA 2: SHIPPING... AND RECEIVING

Jak się okazuje, w mieście jest nowy szeryf – Gorman Truart – musisz więc zdobyć trochę forsy, aby na jakiś czas dał Ci spokój. Wydostań się zza skrzyń i poczekaj na strażnika. Trasa jego patrolu jest dość długa, więc aby go wypatrzyć, powiększ obraz. Gdy strażnik będzie już blisko, ogłusz go, a ciało zataszcz w ustronne miejsce. Póki co, nie idź w kierunku, z którego przyszła Twa ofiara, gdyż kręci się tam jeden z Młotów w towarzystwie jakiegoś kupca. Najbliższe drzwi sforsujesz kluczami, lecz uważaj przy wejściu do środka, bo jeśli będziesz miał pecha, wpadniesz na strażnika. Musisz dostać się na piętro, na którym znajdują się biura doków – przeszukaj je, gdyż znajdziesz tam trochę gotówki. W głównym kantorze jest uniwersalny klucz i osobliwa maszyneria, za pomocą której otworzysz główne drzwi magazynów. Tuż obok znajduje się instrukcja obsługi tego ustrojstwa. Na mapie zostały zapisane wszystkie niezbędne kombinacje cyfr, więc teraz wybierz tylko magazyn, do którego chcesz się dostać. Pamiętaj, że kiedy otwierasz jedną śluzę, wszystkie pozostałe powinny być zamknięte. Na szczęście, aby otwierać kolejne bramy, wcale nie musisz tutaj wracać – maszyny takie jak ta znajdują się także w porozrzucanych po dokach szopach, do których będziesz mógł się dostać dzięki znalezionemu przed chwilą kluczowi.

Po budynkach portowych kręci się sporo strażników, lecz możesz ich ogłuszać lub zabijać bezkarnie – w tej misji nie ma ograniczeń w tej kwestii. Pamiętaj jednak, aby za każdym razem dobrze ukryć ciało. Na środkowym dziedzińcu doków (aby się tam dostać, musisz zejść po schodach i skierować się do korytarza naprzeciwko drzwi, którymi dostałeś się do budynku) ogłusz lub pozabijaj wszystkich strażników. Musisz to jednak robić bardzo ostrożnie, gdyż przeciwnicy kręcą się też po stalowych kładkach na górze, więc będąc na widoku, stajesz się łatwym celem. Uważaj na łuczników, bo jest ich tutaj zatrzęsienie. Tak czy inaczej, z tego poziomu masz dostęp do kilku magazynów. W jednym z nich znajdziesz obraz, do którego możesz strzelić (szczegóły podano na tabliczce pod malowidłem) – wtedy otworzy się tajna skrytka.

W zależności od tego, na jakim poziomie trudności męczysz się z grą, musisz ukraść mniej lub więcej kasy. W trybie „Normal" przeszukanie kilku biurek i obrobienie pierwszego magazynu powinno załatwić sprawę, jeśli jednak tak się nie stanie, zajmij się też i drugim. Na piętrze kręci się kilku strażników. Jeden z nich ma przy sobie klucz (Davidson's Key), dzięki któremu dostaniesz się do biura, gdzie przechowywana jest drogocenna przyprawa. Gdy wyjdziesz na balkon, będziesz mógł za pomocą skrzyni roztrzaskać jeden z świetlików – w pomieszczeniu znajdują się dodatkowe worki z przyprawą.

Uważaj podczas przemieszczania się po parapetach! Dość niedopracowany algorytm poruszania się Garreta na wąskich ścieżkach powoduje, że łatwo można spaść kilka pięter w dół. Magazyn, do którego wejście znajduje się na wschodniej ścianie pierwszego budynku, zamieszkują zmutowane pająki. O ile nie będziesz musiał tam wchodzić, unikaj tego pomieszczenia. Walka z tymi stworzeniami to prawdziwy koszmar... Worki z przyprawą znajdziesz także na statku zakotwiczonym w południowej części portu. Niestety, dostanie się tam jest dość trudne, gdyż okręt chronią zarówno strażnicy portowi, jak i marynarze. Najlepiej wywabiać pojedyncze ofiary w jakieś odległe miejsce (na przykład za stertę skrzyń albo załom muru). Gdy uzbierasz już wystarczająco dużo forsy, wracaj do miejsca startu.

MISJA 3: FRAMED

Oto pierwsza misja, która może przysporzyć Ci nieco kłopotów. Na terenie komendy straży możesz ogłuszyć lub zabić co najwyżej pięciu strażników, gdyż w przeciw-

nym razie reszta stróżów prawa stanie się bardzo podejrzliwa. Zanim zabierzesz się do wykonywania właściwego zadania, warto przeczesać zarówno śmietnik za knajpą, jak i sam przybytek. W kontenerze znajdziesz kilka wodnych strzał, zaś w lokalu – do którego dostaniesz się za pomocą wytrychów – trochę złota i kosztowności, których przecież nigdy nie za dużo. Podczas wykonywania tej misji warto kilka razy rzucić okiem na mapę, gdyż dzięki temu Twoja droga będzie znacznie łatwiejsza. W miarę możliwości omijaj strażników, aby zostawić sobie szansę unieszkodliwienia kilku z nich w bardziej newralgicznych punktach komendy. Co zaś tyczy się samego komisariatu, to odpuść sobie wejście główną bramą, gdyż jest to całkowicie niewykonalne, a poza tym bardzo niebezpieczne. Wejdź do budynku na prawo od miejsca Twojego startu. Tu musisz otworzyć śluzę do kanalizacji (przełączniki), lecz zanim wskoczysz do wody, zabierz magiczny napój tlenowy (znajdziesz go nieopodal śluzy). Jeżeli będziesz płynął szybko i nie wpadniesz w „ślepą uliczkę", powinieneś dopłynąć do celu bez problemów. Gdy wypłyniesz na powierzchnię, udaj się w prawo, aż dotrzesz do zgaszonej pochodni. Przekręć żagiew, a otworzy się tajne przejście. Wejdź teraz po schodach i udaj się do głównego biura, gdzie będziesz miał możliwość wyłączenia kilku alarmów. Po drodze warto zaglądać do wszystkich pokojów, gdyż w wielu z nich znajdziesz pieniądze i kilka strzał, głównie wodnych i mchowych. Gdy już będziesz czuł się na siłach, wejdź na drugie piętro budynku. Uważaj na kamiennych schodach, gdyż tutaj posterunki strażnicze znajdują się po obu stronach! Musisz uważnie się rozglądać, iść bardzo cichutko i trzymać się jak najbliżej ścian. Jeżeli wszystko zrobisz dobrze, przejdziesz niezauważony. Na piętrze, gdzie znajdują się gabinety poszczególnych inspektorów policyjnych, kręci się sporo strażników, ale jest łatwy sposób odwrócenia ich uwagi. Zwróć uwagę, że na tym piętrze praktycznie nie ma świateł elektrycznych, tylko same pochodnie – gaś każdą żagiew, na jaką się natkniesz. Jeden ze strażników patrolujących ten korytarz ma ze sobą klucz do biura Lt. Hagena. Przy dużej dozie szczęścia będziesz w stanie dostać się do gabinetu Twojej głównej ofiary za pomocą wytrychów, ale najlepiej okraść (lub ogłuszyć i okraść) strażnika. OK, załóżmy, że jesteś już w gabinecie Hagena – przeczesz dokładnie wnętrze i zabierz wszystko, co nie zostało przybite do ziemi, lecz szczególną uwagę zwróć na jedwabną chusteczkę policjanta. Z chusteczką w kieszeni (i odwagą w sercu) udaj się do biura oficera nazwiskiem Mosely. Porwij stamtąd klucz do archiwum (Records Hall) i pędź do tego pomieszczenia. Po drodze uważaj na kręcącego się obok podwórca strażnika, któremu także możesz zabrać klucz. W archiwum, w sekcji Secure Records, znajdziesz kod do sejfu. Teraz wracaj w okolice biura Hagena. Nieopodal znajdziesz niewielkie drzwi do sejfu. Poruszaj się teraz bardzo ostrożnie, gdyż u szczytu schodów znajduje się Twarz. Aby pozostać niezauważonym, musisz wygasić wszystkie pochodnie. Zanim udasz się do sejfu, dorwij jeszcze jednego strażnika, który ma klucz. Jesteś już gotów na włamanie. Jeden z kluczy, jakie posiadasz, otworzy pierwsze drzwi, na drugie użyj kodu, który zdobyłeś w sekcji Secure Records. Wykradnij stamtąd wszystko i porzuć w środku chusteczkę. Skrzynkę, którą przed chwilą zrabowałeś, musisz odstawić w biurze Hagena – w ten sposób wrobisz nieszczęśnika w bardzo nieprzyjemną akcję. Teraz, po wprowadzeniu w życie całego perfidnego planu, trzeba jeszcze stamtąd się wydostać. Komendę możesz opuścić na dwa sposoby: wrócić do kanalizacji lub skierować się do biura znajdującego przy jednym z głównych wejść do placówki. Gdy tam będziesz, wyłącz wszystkie alarmy. W ten sposób przez nikogo niezauważony opuścisz komendę straży – o, ironio! – główną bramą.

Uwaga: Jeżeli podczas zwiedzania komisariatu trafisz do gabinetu Gormana Truarta, wiedz, że za kominkiem znajduje się tajne przejście. Może się przydać...

MISJA 4: AMBUSH

Ta misja jest dość łatwa, o ile będziesz uważał na straże i trzymał się cienia. Na początku trzeba dostać się na dach budynku po prawej stronie – wskocz na skrzynię i podciągnij się na dach. Pamiętaj, że w tej misji możesz pruć do strażników jak do kaczek, więc nie wahaj się tego wykorzystać. Warto ogłuszyć strażnika, który znajduje się tuż przy miejscu Twego startu. Kiedy już będziesz na dachu, możesz zastrzelić policjanta, gdyż tuż obok jego posterunku przyjdzie Ci za chwilę wylądować. Pamiętaj, aby celować w szyję! Teraz kieruj się w stronę domu. Najłatwiej (przy wykorzystaniu mrocznych zaułków i kanalizacji) trzymać się Helena Way, a później Sparrow Way, aby dostać się wreszcie do Hill Street. Gdy dotrzesz już do mety, okaże się, że została ona całkowicie obstawiona przez straże. Tak czy siak, musisz się tam dostać. Możesz dokonać tego wspinając się przez tylne okno, ale cóż stoi na przeszkodzie, aby być totalnie bezczelnym?! Dostań się na tył domu i narób tam bydła – możesz rzucać skrzyniami, używać strzał hałasujących; ważne, abyś robił to w jednym konkretnym miejscu (np. po lewej stronie budynku, patrząc z perspektywy tylniej uliczki pod oknem). Dzięki temu strażnicy nie będą okrążać domu, lecz wszyscy pobiegną do miejsca, skąd dobiegł hałas, możliwie najkrótszą drogą, czyli – główną ulicą. Tym sposobem możesz dostać się do chałupy głównym wejściem. W środku pamiętaj, aby gasić wszystkie pochodnie, gdyż Twojego mieszkania pilnuje jeden lub też dwóch policajów. Możesz ich unieszkodliwić, lecz wystarczy, że po cichu wślizgniesz się na metę. Przeszukaj wszystkie szafy i skrytki, zabierz cały sprzęt, łupy i klucz do bramy miasta. O ile droga do bramy nie powinna być trudna, to pod nią samą może być gorąco. Mijają się tam dwa patrole, w skład których wchodzą łucznicy. Teraz najlepiej byłoby dostać się do budynku na rogu (tuż przy wyjściu z ciemnej bramy). To o tyle trudne zadanie, że za jednym podejściem nie zdążysz otworzyć drzwi wytrychem – może zdarzyć się tak, że będziesz musiał powrócić do cienia i poczekać, aż Twoje miejsce pracy minie kolejny patrol. Gdy dostaniesz się do środka, zgaś obie pochodnie. Wyglądając z okna, powinieneś dojrzeć belkę nad ulicą i strażnika na niej. Możesz go ubić, lecz najlepiej narobić hałasu jak najdalej od bramy. Zanim to jednak uczynisz, poczekaj, aż na ulicy pod Tobą spotkają się oba patrole – wtedy wypuść gdzieś opodal strzałę hałasującą. To odwróci uwagę straży, a Ty – z kluczem w garści – biegnij co sił w nogach ku upragnionej wolności...

Cdn.

Asmodeus von Dirt

Looking Glass Studios/Eidos Int.
www.eidosinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

JAK HACKOWAĆ FORSĘ?

Otwórz plik dark.cfg – można to uczynić za pomocą zwykłego edytora tekstu (może być notatnik). Dodaj linię „cash_bonus x", gdzie X oznacza wartość pieniędzy, jaką chcesz dostać. Tym sposobem na początku każdej misji będziesz otrzymywał wybraną sumkę.

JAK PRZESKOCZYĆ MISJĘ?

Przeskoczenie misji jest stosunkowo proste. Metoda ta nie zmieniła się specjalnie od czasów pierwszej części gry – musisz po prostu wcisnąć jednocześnie CTRL, ALT, SHIFT i END.

JAK OSZUKAĆ WŁASNY KOMPUTER?

Ten cheat znalazłem na stronie Adrenaline Vault (www.avault.com). Gdy będziesz już zbliżał się do końca misji, zapisz stan gry za pomocą zwykłego save'a lub quicksave'a. Teraz ukończ misję i znów zapisz grę, tyle że w innym miejscu. Gdy już to uczynisz, załaduj ponownie pierwszego save'a (tego tuż sprzed wykonania zadania) i jeszcze raz ukończ misję. Na ekranie statystyk powinna pojawić się fortuna, która stanowi SUMĘ łupów z obu misji. Proceder ten można powtarzać tak długo, aż zarobi się wystarczająco dużo kasy, by móc wykupić cały sklep. Uwaga: Cheat ten bazuje na zwykłej programistycznej wpadce, dlatego może nie działać w najnowszych wersjach gry.

Konkurs

Devil Inside

Redakcja NEW S SERVICE ogłasza konkurs pt. DEVIL INSIDE.

Pod elegancką otoczką Miasto Aniołów kryje swoją mroczną tajemnicę. DEVIL INSIDE to pierwszy telewizyjny program, w którym śmierć transmitowana jest na żywo! Sprawdź swoją wiedzę o najbardziej szatańskiej imprezie sezonu!

1. Podaj nazwę miasta, z którego transmitowany jest teleturniej „Devil Inside".
2. Podaj imiona 2 bohaterów gry DEVIL INSIDE.
3. Autorem jakiej innej znanej gry jest Hubert Chardot?

Aby wygrać 37 kompletów nagród (gra plus koszulka), należy przesłać prawidłowe odpowiedzi na adres:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. pocztowa 21

Na kartki pocztowe wraz z odpowiedziami, kuponem konkursowym i adresem nadawcy czekamy do końca sierpnia.

Nagrody ufundowała firma CD PROJEKT.

37 GIER i koszulek DO WYGRANIA!

Konkurs Devil Inside

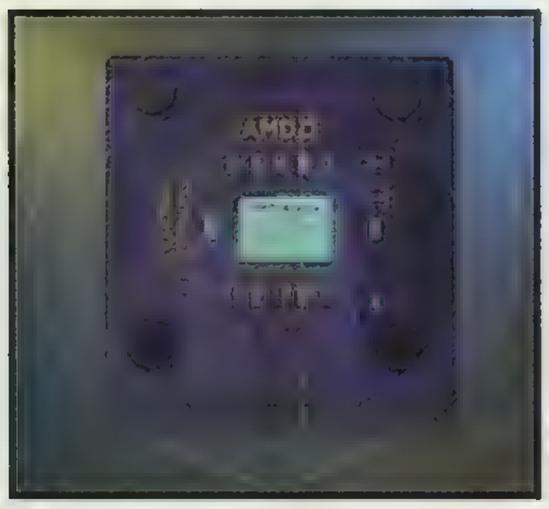
W tym numerze, z powodu bardzo rozbudowanej relacji z targów E3, newsy hardware'owe znalazły sobie miejsce dopiero na tych stronach. Jeżeli spodoba się Wam ta koncepcja, to może zostanie już tak na zawsze... Piszcie!

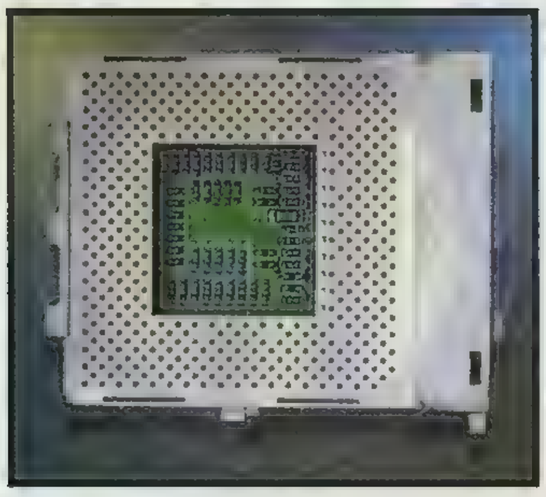
redakcja@ssonline.com.pl

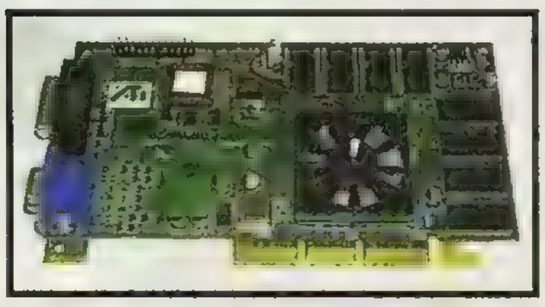
News

Ostatnio głośno było o tym, jakoby po wyroku sądu USA Microsoft miał przenieść się z Redmond do... Kanady! Okazało się jednak, że były to plotki. Jeśli jednak przegra apelację, to będzie musiał podzielić się na kilka mniejszych firm... Wkrótce, tj. na przełomie lipca i sierpnia br., do sprzedaży trafi Windows ME.

Znana jest już cena oraz wydajność AMD–owskiego Thunderbirda. Jego prototypowa wersja (z zegarem 700 MHz) okazała się tylko o ok. 5% szybsza od Athlona! Jednak w finalnej wersji zapewne będzie trochę lepiej. Ceny: 750 MHz – 180 USD, 800 MHz – 250 USD, 850 MHz – 330 USD, 900 MHz – 450 USD, 950 MHz – 605 USD i 1 Ghz – 850 USD. Premiera nastąpić miała 5 czerwca, czyli w momencie kiedy czytacie te słowa, procesor ten powinien być już dostępny w sprzedaży! Plany AMD to modele 1,1 i 1,2 GHz procesora Thunderbird oraz procesor Mustang, czyli przekroczenie bariery 1,5 GHz. (Firma VIA zapowiedziała, że podczas targów Computex 2000 przedstawi stabilną wersję Athlona 1,4 Ghz!). Niepokojące informacje dochodzą z USA oraz kilku innych krajów. Najprawdopodobniej jeden z bezpośrednich odbiorców AMD dopuścił się oszustwa, sprzedając Athlony 650 MHz jako wersje 700 MHz! Najzabawniejsze jest to, że aby sprawdzić, czy nasz procek jest przetaktowany, trzeba zdjąć obudowę komputera, a to wiąże się z utratą gwarancji!







5 czerwca powinien pojawić się zmodyfikowany i820 Intela, a zaraz potem i815, który będzie dostępny w dwóch wersjach: i815 ICH1 oraz i815 ICH2. Ta ostatnia ma mieć w nazwie literkę E, co oznacza, że oprócz obsługi AGP 4x oraz 133 MHz pamięci dostaniemy także zintegrowany kontroler ATA– 100, USB oraz LAN. Natomiast w drugiej połowie roku do sprzedaży wejdą chipsety obsługujące procesory Willamette (Tehama– i850) oraz Foster (Colusa– i860).

Abit zapowiedział 3 nowe płyty główne oparte na chipsecie i815. SL6 oparty jest na słabszej wersji i815 (ICH1) i oferować będzie obsługę do 512 MB szybkich pamięci SDRAM. Na płycie będzie też zintegrowany chipset graficzny. Konstrukcja ta posiada 6 złączy PCI oraz 1 AGP i CNR. SL30 oparta jest na chipsecie i815 (ICH2) i wykonana w standardzie microATX. Dzięki ICH2 płyta ta obsługuje standard ATA 100. Natomiast model SE6 to nic innego jak SL30, tyle że wykonane w standardzie ATX. Oczywiście wszystkie płyty obsługiwane są bezzworkowo przez SOFT MENU II.

NVidia przedstawiła garść faktów dotyczących jej najnowszych układów graficznych. Procesor o oznaczeniu NV11 będzie najprawdopodobniej słabszą wersją GeForce 2 GTS. Natomiast NV15 BR to następca Vanty. Następcą kości Quadro będzie układ o oznaczeniach NV15 GL. Oparte na nim karty pojawią się na rynku pod koniec lipca (wcześniej omówione chipy pojawią się pod koniec czerwca). Quadro2 będzie obsługiwać 200 MHz pamięci DDR (64, a może i 128 MB). Natomiast kości NV20 możemy spodziewać się późną jesienią tego roku.

Firma Quantum3D już od dawna współpracuje z firmą 3dfx w tworzeniu monstrualnych kart graficznych. Teraz pod wspólną nazwą Alchemy kryć się będą karty oparte na 8, 16 oraz 32 chipach VSA–100 (Voodoo 5 6000 ma 4 takie chipy!). Ich wydajność będzie z pewnością ogromna, ale cena pewnie jeszcze większa!

Intel ogłosił rychłe rozpoczęcie sprzedaży procesorów Itanium. Oto ceny tych procesorów: 800 MHz wersja z 266 MHz magistralą i 4 MB cache'u kosztować będzie 4 277 USD, model z 2 MB cache'u wyceniono na 1 980 USD, Itanium 733/266 MHz z 4 Mb cache'u ma być tylko nieznacznie tańszy od modelu 800 MHz, a wersja z 2 MB kosztować ma 1 177 USD.

Niedawno pojawiły się w Internecie pierwsze testy układu Radeon firmy ATi. Nie wypadły za dobrze – wyniki były gorsze od tych, jakie miały karty oparte na GeForce 2 GTS. Producent Radeona tłumaczy jednak, że był to tylko prototyp z niedopracowanymi sterownikami i zegarem o niższym niż docelowo planowany taktowaniem.

VIA, po wykupieniu segmentu firmy S3 zajmującego się produkcją układów graficznych, zapowiedziała pierwszy chipset będący owocem tej transakcji. Via PM133 jest połączeniem kości Apollo Pro 133A i procesora graficznego Savage 2000 lub Savage 4. Płyty oparte na tym chipsecie będą miały złącze AGP – dla tych, którzy będą chcieli zastosować zewnętrzną kartę graficzną. Via PM133 ma kontroler ATA33/66/100 oraz zintegrowany kontroler 10/100 MB BaseT Ethernet lub 1/10 MB Home PNA.

1 czerwca zakończyły się w Warszawie targi Apexim RoadShow 2000. Wśród zaprezentowanych nowych technologii dużym zainteresowaniem cieszył się system identyfikacji i autentykacji działający w oparciu o badanie siatkówki oka, co wydaje się zdecydowanie bardziej pewne niż identyfikatory linii papilarnych. System ten dokonuje identyfikacji w niespełna 2 sekundy. Bardzo możliwe, że w przyszłości będzie on wykorzystywany w bankomatach. Warto wspomnieć, że system odróżnia martwe oko lub fotografię od prawdziwego. Numery z wydłubanym okiem nie przejdą ;)

Już teraz można kupić pamięci SDRAM PC133 zgodne z trybem 2–2–2, produkowane masowo przez firmę Micron. Dostęp w tym trybie zapewnia taką samą przepustowość, jak w 3–3–3, ale skraca czas dostępu z 45 do 30 ns. Dzięki temu osiągi sprzętu wzrosną nawet do 20%. DIMM–y z tymi kośćmi mają pojemność od 32 do 512 MB, a ceny podobne do PC1333 3–3–3.

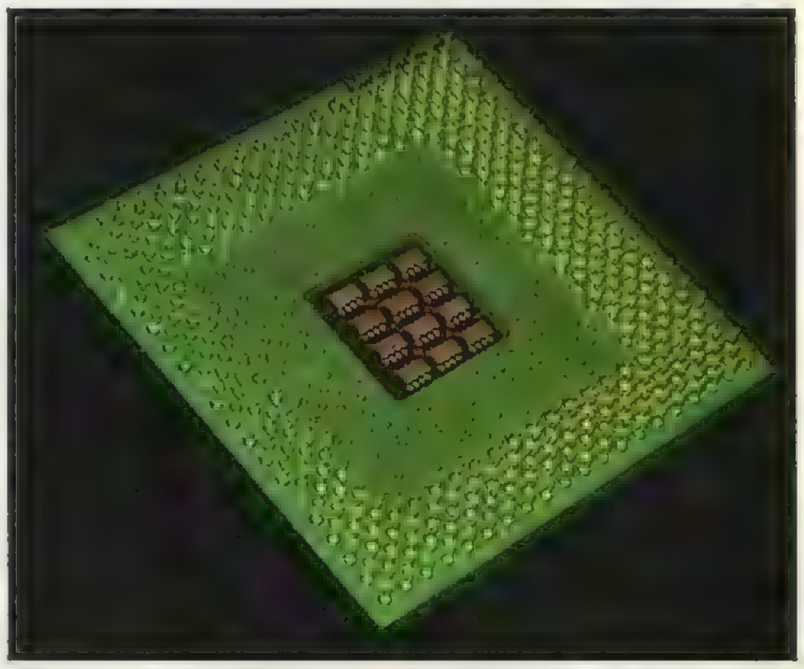
Miesiąc temu mieliście okazję przyjrzeć się najnowszym procesorom firmy AMD. Ta zmasowana ofensywa może jednak trafić na przeszkodę nie do przejścia, czyli na układ mający zastąpić całą rodzinę procesorów PII I PIII. A cóż to za cudo? Willamette!

Willamette

Gdy na Intel Developers Forum pokazano światu prototyp procesora Willamette 1,5 GHz, było to zaskoczenie dla całej konkurencji – tym większe, że w tym samym czasie AMD zaprezentował Thunderbirda... 1,1 GHz. Willamette to całkowicie nowa konstrukcja, która w założeniach ma być ostatnim procesorem z rodziny IA–32. Układ ten ma stanowić swoiste przejście z procesorów 32–bitowych na 64–bitowe.

Warto zwrócić uwagę na zegar. Nowy procesor Intela wystartuje z zegarem przekraczającym 1 GHz – najprawdopodobniej będzie to 1,4 GHz. Posiada asymetryczną strukturę jądra, tzn. jednostka arytmetyczno–logiczna (stałopozycyjna) pracować będzie z zegarem dwukrotnie szybszym niż reszta układu. Mechanizm ten nazwano Double Pumped Integer ALU. Dzięki niemu Willamette będzie mógł kończyć niektóre operacje w połowie taktu głównego zegara. Po drugie, zastosowano tu nowy mechanizm dynamicznego wykonywania operacji. Kluczem do sukcesu ma być dwukrotnie dłuższe potokowanie. Rozbudowana kolejka (dwukrotnie dłuższa niż w PIII) składa się aż z 20 etapów. Takie rozwiązanie umożliwia uproszczenie całej konstrukcji i znacznie wyższe niż w przypadku PIII taktowanie zegara (do 2 GHz!). Zastosowano też inne ciekawe rozwiązanie: kod x86 nie jest już tłumaczony na mikrooperacje w potokach, tylko poprzez specjalizowany dekoder. Jednak takie wydłużenie potoków wiąże się z ryzykiem, że nietrafne przewidywanie kolejności wykonywania instrukcji spowoduje dwukrotnie większe straty w wydajności niż w PIII. Żeby do tego nie dopuścić, poprawiono algorytm przewidywania skoków, dzięki czemu możliwość poprawnego trafienia wynosić ma aż 95%. Willamette wyposażony jest w bufor śledzenia wykonania instrukcji (Execution Trace Cache), gdzie rozkazy czekać będą na wykonanie w potokach, gotowe i przetłumaczone na język mikrooperacji. Mówi się też, że konstrukcja ta będzie mieć ogromny cache L1 (128 lub nawet 256 Kb!). Cache L2 ma być umieszczony w rdzeniu. Nie jest jeszcze znana jego pojemność, ale spodziewać się można od 256 do 512 Kb.

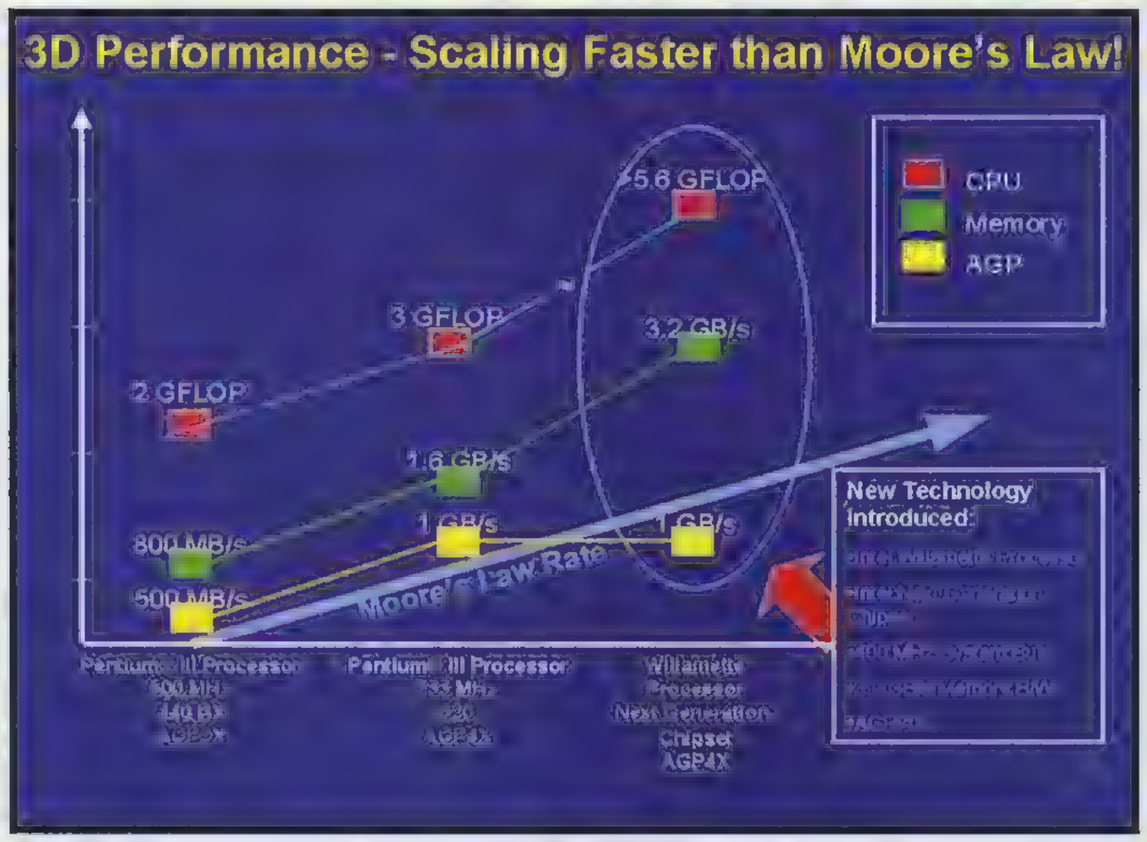
Jednak w dziedzinie, która nas, graczy, najbardziej interesuje, nie poczyniono wielkich zmian. Willamette ma tylko dwie jednostki zmiennoprzecinkowe, jednak są one usprawnione w stosunku do PIII oraz wyposażone w nowe instrukcje SSE2. Umożliwiają m.in. operacje na 128–bitowych liczbach typu integer i 128–bitowych liczbach stałoprzecinkowych podwójnej precyzji. SSE2 umożliwia Willamette kompresję i dekompresję obrazu wideo w czasie rzeczywistym. A wydajność samego procesora dochodzi do 5,6 GFLOPS, czyli przetwarza on tyle informacji, ile Athlon korzystający z instrukcji 3DNOW! (przy zegarze 1,4 GHz).

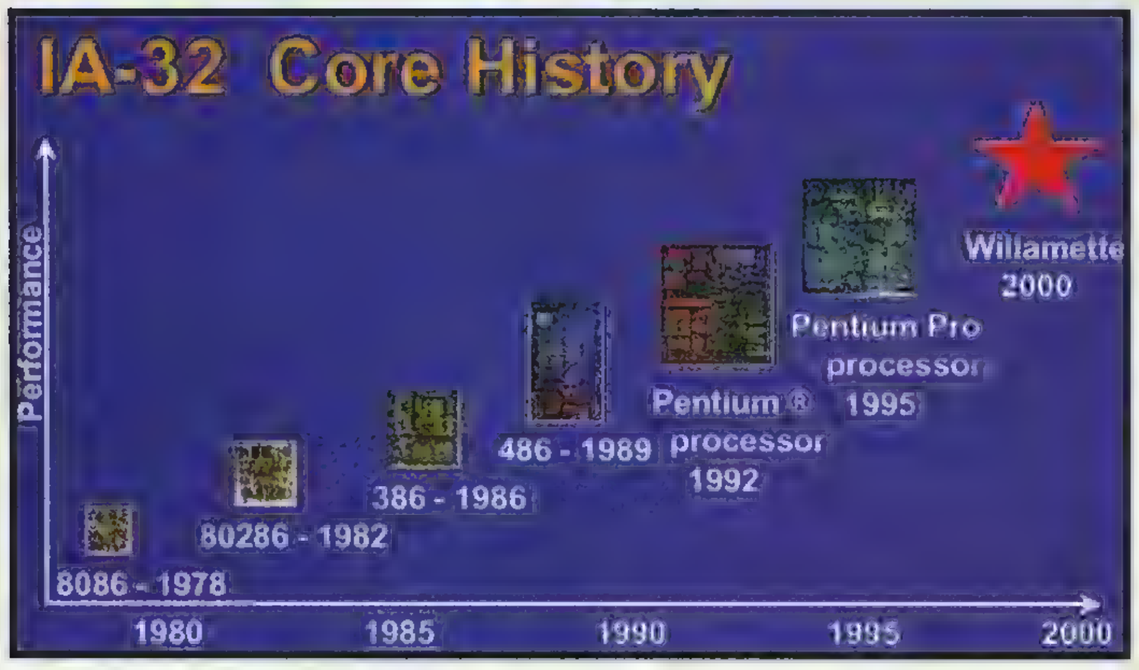


Koleją innowacją jest całkowicie nowa, synchroniczna, 64–bitowa magistrala systemowa z zegarem 400 MHz. To daje maksymalną przepustowość 3,2 Gb/s, a więc wymusza korzystanie z pamięci szybszych niż SDRAM. I tu pojawia się problem – Intel od dłuższego czasu promuje bardzo drogie pamięci RAMBUS. Jak na razie nie są one popularne. Powodem tego jest wydajność niższa niż DDR SDRAM. Swoistym paradoksem jest to, że Intel już dawno zapowiedział, iż Foster – bazujący na Willamette, a przeznaczony na rynek serwerów – będzie korzystał z DDR SDRAM, nie zaś RAMBUS. Kolejny problem związanym z tym procesorem to jego wielkość – będzie on o 60% większy od PIII. Ratunkiem dla Intela jest przejście na technologię 0,13 mikrona. Jednak taka zmiana nastąpi najwcześniej pod koniec br. Willamette działa na złączu Socket z 432 nóżkami, co oznacza definitywne odejście Intela od kosztownych konstrukcji slotowych.

Na rdzeniu Willamette powstać ma cała rodzina procesorów przeznaczonych na różne segmenty rynku. Tak więc w przyszłości możemy się spodziewać bazującego na rdzeniu Willamette następcy Celerona 2. Rozwój tej architektury będzie następował mniej więcej do 2003 roku, kiedy to 64–bitowe procesory Intela zawitają pod strzechy. A do tego czasu Willamette przyjdzie się zmierzyć nie tylko z siódmą generacją procesorów AMD, ale przede wszystkim z ich następcą – procesorem o kodowej nazwie SledgeHammer (K8), który zdolny już będzie do wykonywania operacji 64–bitowych i którego premiera nastąpić ma w pierwszej połowie 2001 roku.

HuNteroS





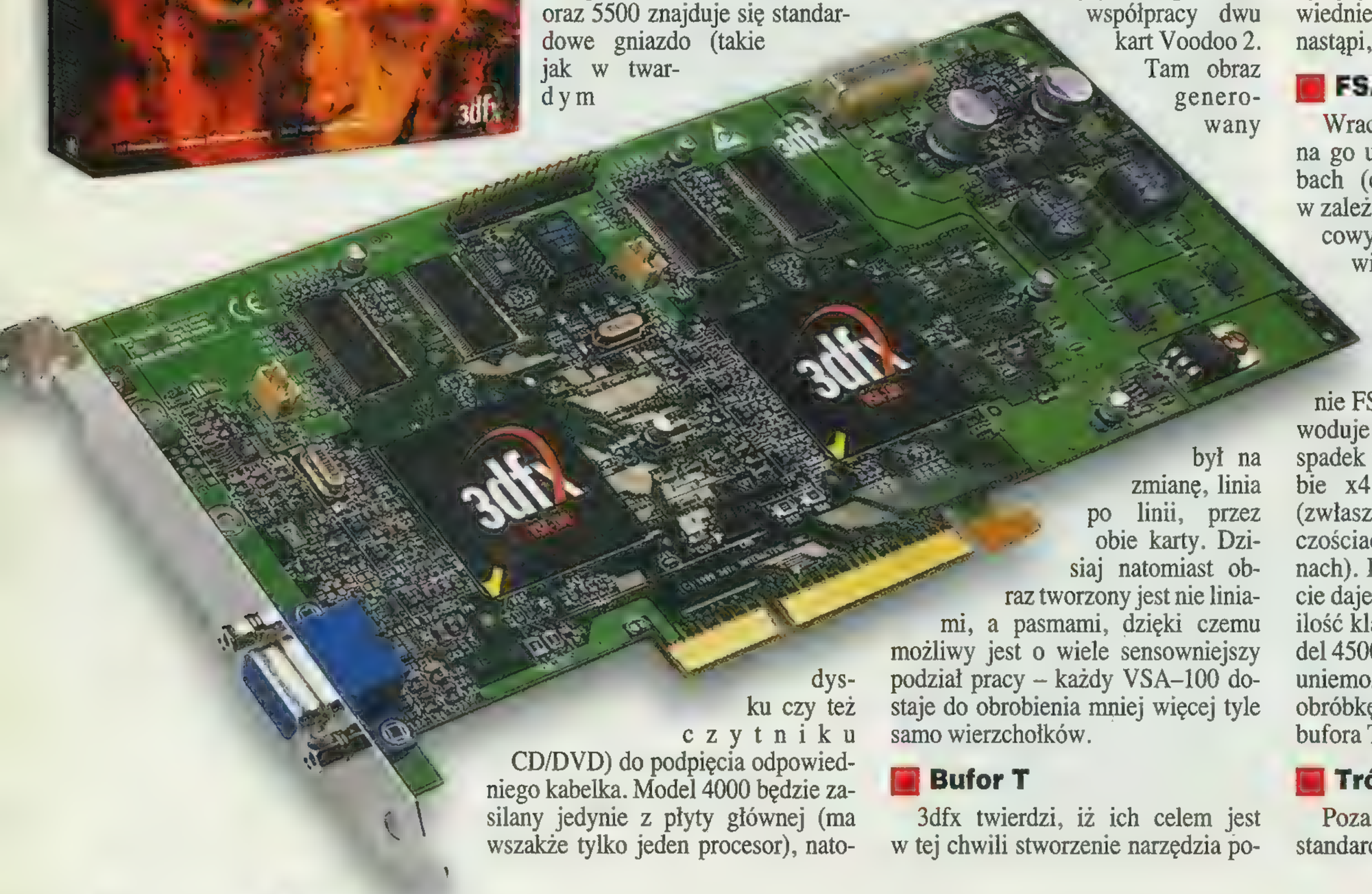
Wydawało się, że ta chwila już nigdy nie nadejdzie. Premiera opóźniała się równie mocno, co przysłowiowego już DIABLO 2. W końcu jest – niemal rok po wejściu na rynek poprzedniego modelu przedstawiamy nowe dziecko firmy 3dfx!

Voodoo 5

Kiedy jesienią zeszłego roku na rynek trafiły pierwsze karty oparte na układzie GeForce 256 wszyscy wstrzymali oddech i czekali na reakcję konkurencji. Wkrótce nowe modele przedstawił S3 (Savage 2000) oraz ATI (Maxx). To jednak nie było to – wiadomo, że nVidii w pełni stawić czoło mógł tylko 3dfx. Wtedy jednak firma ta zajęta była wewnętrznym przemeblowaniem po połączeniu się z producentem kart graficznych – STB. Nowy model miał być zaprezentowany na lutowym Cebicie, później premiera była jeszcze kilkakrotnie przekładana. Pierwsze egzemplarze trafiły do testów (niestety, za granicą) w kwietniu. Do nas dotarły dopiero na początku czerwca. Zapraszamy na relację z tego ekscytującego spotkania.

Rodzina Voodoo

Voodoo 5 to rodzina kart ze swej natury wieloprocesorowych. Model 5500 ma na pokładzie dwa układy VSA–100, model 6000 mieć ich będzie cztery, a w 4500 znajdziemy z kolei jeden. Na rynek trafić ma także model 5000 – w odróżnieniu od 5500 umieszczono w nim 32 MB RAM. Modele 4500 oraz 5000 dostępne mają być także w wersji PCI (dla komputerów z płytami głównymi zintegrowanymi z układem graficznym, gdzie nie ma gniazd AGP). Z kolei firma Quantum 3D zapowiedziała wypuszczenie na rynek kart z serii Aalchemy, wyposażonych maksymalnie w 32 procesory. Ciekawe, gdzie zamierzają je pomieścić? Dodatkowym problemem pojawiającym się w takim przypadku jest zasilanie. Nie jest tajemnicą, iż związane z tym problemy, jakie sprawiał GeForce 256 były przyczyną zniszczenia wielu płyt głównych. 3dfx rozwiązał ten problem, uniezależniając się od zasilania pochodzącego z płyty głównej na korzyść zasilacza komputera. Na kartach 5000 oraz 5500 znajduje się standardowe gniazdo (takie jak w twardym dysku czy też czytniku CD/DVD) do podpięcia odpowiedniego kabelka. Model 4000 będzie zasilany jedynie z płyty głównej (ma wszakże tylko jeden procesor), natomiast 6000 będzie wyposażony we własny zewnętrzny zasilacz.



Bebechy

Procesor VSA–100 zbudowany jest w technologii 0,25 mikrona, znajduje się w nim około 14 milionów tranzystorów. Zarówno sam chip, jak też i 64 MB pamięci SDRAM taktowane są z częstotliwością 166 MHz. Układ nie oferuje sprzętowego wsparcia dla operacji transformacji i oświetlenia. Także AGP wspierane jest w ograniczonym stopniu (brak obsługi teksturowania AGP oraz szybkich zapisów). Układ wspiera trzy środowiska graficzne – DirectX, OpenGL oraz własne Glide. Spójrzmy teraz, jak oba procesory radzą sobie z tworzeniem obrazu.

Do roboty!

Podczas pracy w dwu wymiarach używany jest tylko jeden procesor. W chwili przełączenia w tryb 3D uruchamiany jest drugi. Dzielą one między siebie daną ramkę obrazu, generują otrzymane fragmenty, jeden z procesorów składa otrzymany wynik i przesyła dalej – do wyświetlenia. Tryb ten zwany jest SLI, ma jednak niewiele wspólnego z tak samo nazwanym, niezbyt wydajnym sposobem współpracy dwu kart Voodoo 2. Tam obraz generowany był na zmianę, linia po linii, przez obie karty. Dzisiaj natomiast obraz tworzony jest nie liniami, a pasmami, dzięki czemu możliwy jest o wiele sensowniejszy podział pracy – każdy VSA–100 dostaje do obrobienia mniej więcej tyle samo wierzchołków.

Bufor T

3dfx twierdzi, iż ich celem jest w tej chwili stworzenie narzędzia pozwalającego uzyskać możliwie fotorealistyczny obraz na ekranie komputera. Umożliwić ma to integralny składnik kart V5, tzw. bufor T. Gromadzone w nim będzie kilka wersji tej samej sceny, które po porównaniu i wzajemnej ektrapolacji przetworzone zostaną w finalny obraz o lepszej jakości niż jego składowe. Brzmi to bardzo tajemniczo, w rzeczywistości ta technologia to kilka efektów, które pozwalają otrzymać naturalnie wyglądające rozmycie obrazu oraz usunięcie schodków na liniach skośnych (anty-aliasing). Poza wygładzaniem całej sceny, zwanym w skrócie FSAA (full–screen antyaliasing), bufor T umożliwia także kilka innych możliwości. Możemy np. uzyskać rozmycie ruchu (motion blur), rozmycie tła (depth–of–field blur), zmiękczenie cieni (soft shadows) czy też zmiękczenie obrazu odbitego (soft reflections), dzięki temu grafika staje się naprawdę bardziej realistyczna. Niestety, w tej chwili w każdej grze zastosować możemy jedynie FSAA – jest on niezależny od kodu programu. Z pozostałymi efektami sytuacja przedstawia się tak, jak miało to miejsce w przypadku obsługi T&L u nVidii – zobaczymy je na ekranie komputerów dopiero wtedy, gdy programiści umieszczą odpowiednie instrukcje w grach. Kiedy to nastąpi, oczywiście nie wiadomo.

FSAA

Wracając jeszcze do FSAA. Można go ustawić na pracę w dwu trybach (oraz oczywiście wyłączyć), w zależności od tego, czy obraz końcowy ma być tworzony na podstawie dwu, czy czterech wcześniej wyrenderowanych ramek – jakość oczywiście będzie lepsza w tym drugim przypadku. Włączenie FSAA w trybie dwu ramek powoduje około 10–30– procentowy spadek wydajności, natomiast w trybie x4 – ok. 20–60–procentowy (zwłaszcza przy wyższych rozdzielczościach i na słabszych maszynach). Przy odpowiednio silnej karcie daje to jednak całkiem racjonalną ilość klatek na sekundę. Z kolei model 4500, jako jednoprocesorowy (co uniemożliwia odpowiednio wydajną obróbkę grafiki), pozbawiony będzie bufora T.

Trójwymiar

Poza buforem T układ obsługuje standardowy zestaw funkcji 3D (nie-

stety, brak tu środowiskowego mapowania wybojów). Obsługiwane są (nareszcie!) duże testury (2048x2048 punktów) oraz ich kompresja DXTC oraz FXT1 (własny standard 3dfx). W jednym cyklu zegara może on wygenerować dwa pojedynczo teksturowane piksele lub też jeden podwójnie teksturowany. Teoretyczna wydajność to fill rate około 667 milionów tekseli na sekundę i 11 milionów wielokątów na sek. Dla przypomnienia, w przypadku GeForce 256 i GeForce 2 GTS parametry te wynoszą odpowiednio: 480 Mtekseli/s i 800 Mtekseli/sek

Tak oto wygląda sprzętowe wygładzanie całej sceny (FSAA) w działaniu. Po lewej stronie włączone, po prawej – wyłączone

5500

(1,6 Gteksela/sek dla GeForce 2 w przypadku podwójnego teksturowania każdego piksela) oraz 15 i 25 milionów wielokątow/sekundę.

Testy

Spójrzmy teraz na wyniki testów. Pierwsze miejsce GeForce 2 GTS chyba dla nikogo nie jest zaskoczeniem. 3dfx Voodoo 5 5500 plasuje się niżej, jednak wypada lepiej niż GeForce 256 64 MB RAM DDR. Pomiary oczywiście przy wyłączonym FSAA. Jednym słowem – jest nie najgorzej, choć do lidera trochę jeszcze brakuje. Ale przynajmniej w ciut niższej kategorii mamy wreszcie kartę, która skutecznie może podważyć pozycję nVidii.

Podsumowanie

Wnioski nasuwają się dwa. Po pierwsze – za późno! Co najmniej o pół roku. Gdyby V5 miał premierę razem z GeForce 256, czyli jesienią 1999, a teraz na rynek trafiłaby kolejna generacja kości 3dfx, być może mielibyśmy innego lidera. Niestety, stało się. Nie da się ukryć, iż w połowie roku 2000 najlepszą i najbardziej dynamiczną firmą na rynku kart graficznych 3D jest nVidia.

Drugi wniosek jest jednak bardziej budujący. Cena, choć wysoka, jest jednak niższa niż GeForce 2, a porównywalna z ceną GeForce 256 64 MB DDR. Po drugie – jak widać, nie korzystając ze sprzętowego T&L także można osiągnąć dobre wyniki. A nam pozostaje tylko mieć nadzieję na spadek cen wszystkich tych modeli. W końcu, ponad tysiąc złotych za kartę graficzną to nadal gruba przesada.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Tornado 2000 SA
ul. Kierbedzia 4,
00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 1400 zł

Testy przeprowadzono na komputerze klasy Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 98

	Voodoo 5 5500	GeForce 2 GTS	GeForce 256 DDR 64 MB	Voodoo 3 3000	ATI Maxx
3DMark 2000					
640x480x16	3 750	3 920	3 730	2 840	2 800
800x600x16	3 610	3 810	3 560	2 420	2 600
1024x768x16	3 580	3 770	3 420	-	2 550
640x480x32	3 510	3 730	3 520	-	2 630
800x600x32	3 430	3 640	3 360	-	2 580
1024x768x32	3 050	3 430	2 860	-	2 520
QUAKE 3					
640x480	72	77	70	66 (16 bit)	53
800x600	66	68	61	55 (16 bit)	47
1024x768	54	62	48	45 (16 bit)	43

Voodoo 5 5500 vs. GeForce 2 GTS

Wyniki testów jasno dowodzą dominacji najnowszego produktu nVidii. Opóźnienie o wiele miesięcy premiery najnowszego dziecka 3dfx nie mogło mu wyjść na dobre. Wszakże to, co Voodoo proponuje w tej chwili, w GeForce można było znaleźć już dobry kawałek czasu temu. 32-bitowy kolor, obsługa AGP, wsparcie dla dużych tekstur – to nie są drobiazgi. Brak tych funkcji niewątpliwie spowodował, iż spora część klienteli odwróciła się od V3. O sprzętowym wsparciu dla transformacji i oświetlenia nawet nie wspomnę. Co ciekawe, nic nie zapowiada, żeby firma 3dfx skierowała się w tę stronę. Czyżby problemy technologiczne? W tej chwili na jej stronach WWW znaleźć można jedynie długi wywód „Dlaczego operacje T&L są zbędne". Cóż – można do woli udowadniać, iż wykorzystując w pełni engine GeForce 2 powodujemy... spowolnienie niektórych gier (kto nie wierzy, nich zajrzy na www.3dfx.com/3dfxTechnology/fsaa_article.html). Dowiadujemy się z niego wręcz, iż błędem było wprowadzanie T&L przed antyaliasingiem całej sceny, ponieważ powoduje to jedynie wzrost ilości kanciastych obiektów, których nic nie może wygładzić. Z drugiej jednak strony właśnie pozbawiony T&L Voodoo 5 jest w stanie osiągnąć wyniki na poziomie GeForce 256. Prawda zapewne leży, jak zwykle, pośrodku. Zresztą, nie obraziłbym się, gdyby 3dfx wprowadził tę technologię do swych kości i zajął jeszcze lepsze miejsce.

Jak na razie Voodoo 5 5500 plasuje się na nieco wyższym poziomie niż GeForce 256 z 64 MB DDR na pokładzie – tak więc pod względem wydajności jest całkiem niezły, choć nie rewelacyjny. A czy za trochę więcej klatek na sekundę warto wydać ciut więcej kasy? Zdecydujcie sami.

Wyboista droga 3dfx

Firma 3dfx powstała w roku 1994. Swój pierwszy układ graficzny, Voodoo 1, wypuściła na rynek rok później. W oparciu o niego nie budowano kart graficznych, a jedynie akceleratory 3D, czyli dodatkowe urządzenia – umieszczane w oddzielnym slocie i z właściwą kartą łączone przejściówką VGA – które przejmują tworzenie obrazu w chwili uruchomienia gry. Bez dwu zdań był to przełom – na ekranach komputerów ujrzeliśmy wtedy autentyczny, trójwymiarowy świat o niespotykanym wcześniej stopniu szczegółowości. Na drugą generację kości trzeba było poczekać dwa lata – pojawiły się wtedy modele V2 oraz Banshee – akcelerator zintegrowany z kartą graficzną. Voodoo 2 był także pierwszym modelem posiadającym możliwość pracy dwuprocesorowej w trybie SLI, jednak nie była to zbyt popularna opcja.

Voodoo 3 pojawił się dopiero dwa lata później, na początku roku 1999. Niestety, okazało się, że firma 3dfx ograniczyła się jedynie do zmian kosmetycznych – jego wydajność była zbliżona do dwu V2 w trybie SLI, brakowało 32-bitowego koloru, wsparcia dla AGP oraz obsługi dużych, skompresowanych tekstur. Te niedociągnięcia udało się odrobić dopiero ponad rok później w Voodoo 5. Jak widać, model oznaczony numerem 4 gdzieś się zapodział...

Co na horyzoncie?

W kolejce do linii montażowych czekają w tej chwili:

Ati Radeon

Układ ten pracować ma z częstotliwością 200 MHz (pamięć DDR 400 MHz) w technologii dwu strumieni danych po trzy jednostki teksturujące w każdym (GeForce 2 GTS ma dwa strumienie po dwie jednostki), otrzymamy tu także sprzętowe T&L oraz wydajny engine Charisma, który odpowiada za tworzenie grafiki.

Pierwsze pojawiające się na sieci testy wskazują, iż chwilami układ ten osiąga wyniki V5 5500, a nawet GeForce 2 GTS. Cóż – być może ATI w końcu opracuje najlepszą na rynku kość. Jeśli zaś w pojedynkę nie uda się jej osiągnąć supremacji, zawsze można wyprodukować dwuprocesorowego Readeona Maxx.

Stmicroelectronics Kyro

Układ ten ma korzystać z niezapomnianej technologii PowerVR: generowane w niej są tylko te fragmenty obrazu, które widzimy – zasłoniętymi wielokątami układ wcale się nie zajmuje. To nieco odmienne podejście do tematu może w końcu zaowocuje powstaniem karty wydajniejszej niż te oparte na układzie Neon 256.

Kyro ma pracować z częstotliwością 150 MHz, wydajność fill rate ma być na poziomie około 900 Mpikseli/sek. Układ wspierać będzie sprzętowe T&L, dwu- i czterokrotny antyaliasing całej sceny oraz środowiskowy bump mapping. Jeśli tylko choć część z tych zapowiedzi okaże się prawdą, otrzymamy całkiem niezłą kartę.

Palmtopy

Po raz pierwszy palmtopy trafiły na nasze łamy pod koniec zeszłego roku. Wydawać by się mogło, że sześć miesięcy to niewiele. W tym czasie jednak pojawiła się cała masa nowych modeli, ekrany rozbłysły kolorami, a multimedia trafiły także do kieszeni.

Jeśli chcecie wiedzieć, czym atakują klienta najnowsze produkty z tej gałęzi przemysłu komputerowego, przeczytajcie poniższy tekst. Do naszych redakcyjnych testów otrzymaliśmy cztery modele palmtopów. Pierwszym z nich był...

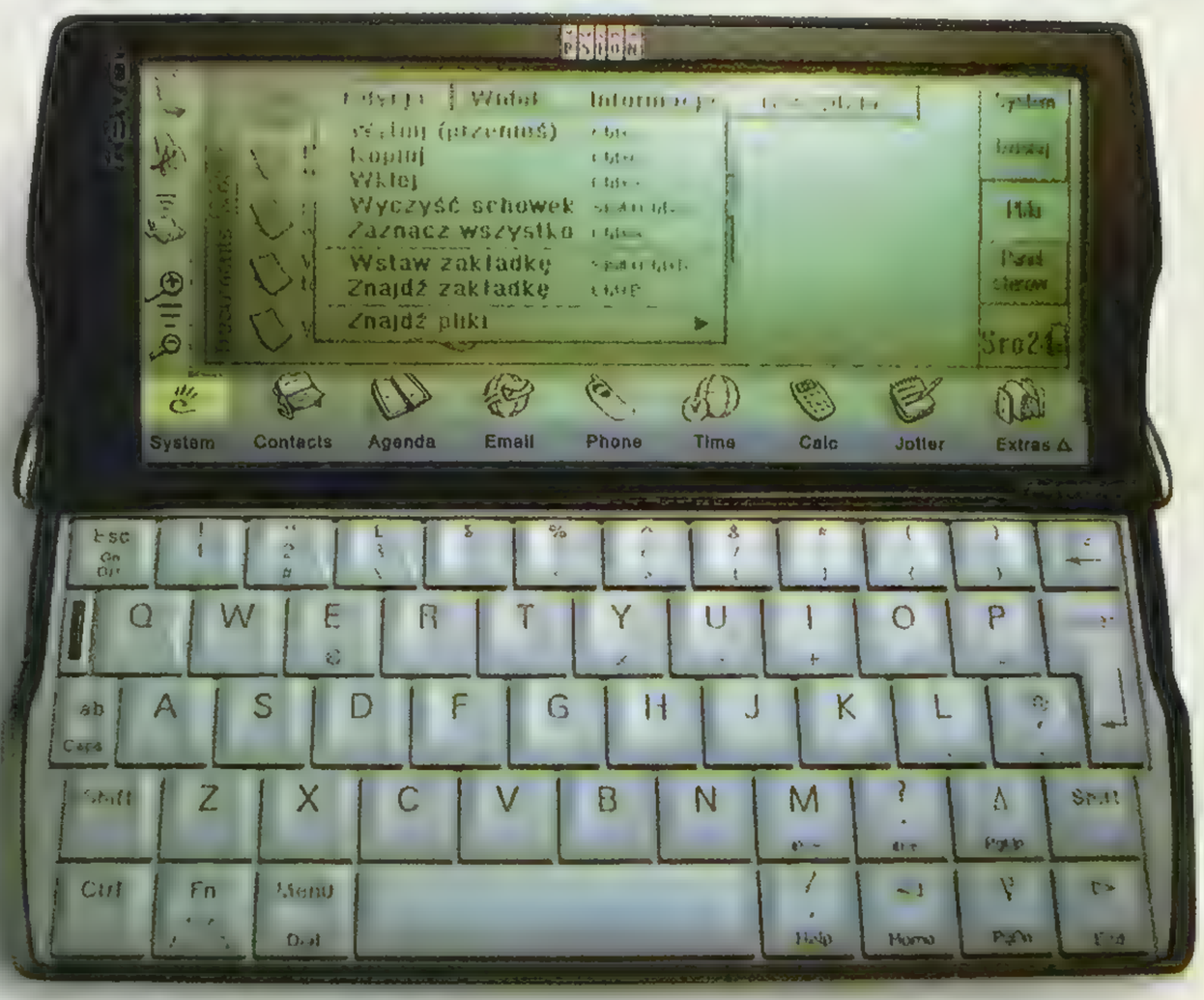
Hewlett-Packard Joranda 420

Ten model pracował pod Windows CE. Można spotkać się z opinią, iż korzystając z tego samego systemu zarówno na komputerze stacjonarnym, jak i przenośnym, użytkownik o wiele łatwiej może nauczyć się obsługi palmtopa. Cóż, na mnie kieszonkowa wersja „okienek" wywarła raczej nie najlepsze wrażenie. Szczególnie pod względem ergonomii pracy zdecydowanie ustępowała ona systemom pisanym od samego początku z myślą o modelach mieszczących się w kieszeni. Niby wszystko działa tu podobnie jak w zwykłym pececie, jednak jest to raczej wada niż zaleta – obsługa tak skonstruowanego systemu rysikiem, a nie klawiaturą czy myszą, jest dość męcząca. Ale dość o Windowsach, zajmijmy się Jorandą.

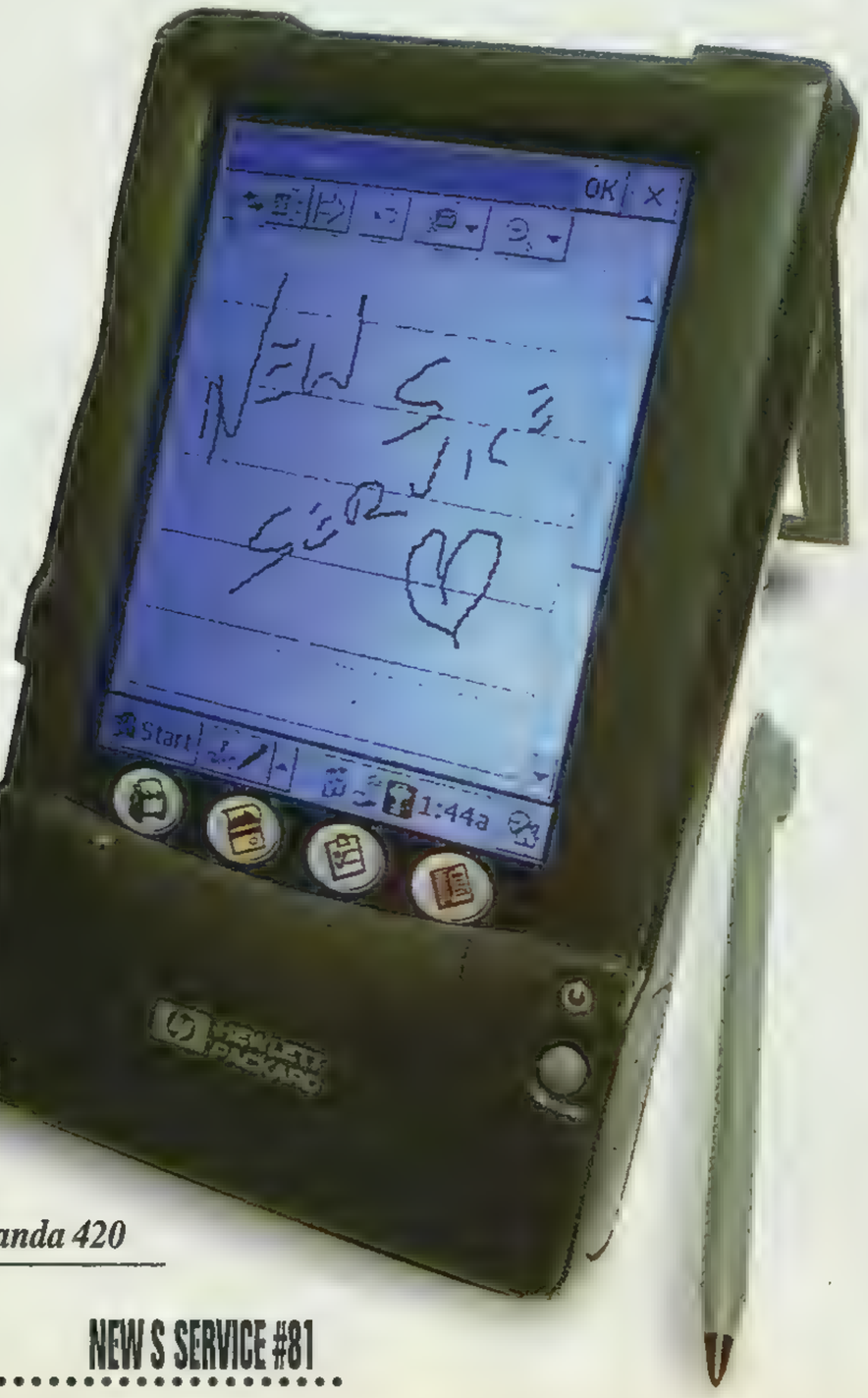
Jej serce to procesor Hitachi SH7709 100 MHz, wyposażona jest w 8 MB pamięci RAM, kolorowy, dotykowy wyświetlacz o rozdzielczości 320x240 punktów, port kart pamięci CompactFlash, złącze IrDA, port szeregowy oraz wbudowany mikrofon i głośniczek. W jej pamięci ROM umieszczono zestaw oprogramowania użytkowego (notes, kalkulator, wersja mini MS Outlook – kontakty, organizer, przeglądarka poczty), moduł rozpoznawania pisma odręcznego JOT oraz odtwarzacz plików MP3.

Najpierw zalety. Dobrze rozwiązano tu kwestię ochrony ekranu dotykowego – przezroczystą osłonę można odchylić na tylną ściankę Jorandy, dzięki czemu nie ogranicza ruchów. Na bocznej ściance zgromadzono kilka przycisków bezpośredniego dostępu, dzięki nim można obsługiwać większość aplikacji bez konieczności dotykania ekranu. W ogóle, jeśli idzie o ergonomię, raczej nie ma się tu do czego przyczepić. Używając stacji dokującej (choć to raczej zbyt dumne określenie dla wtyczki podpinanej na dolnej krawędzi urządzenia) można zsynchronizować zawartość pamięci palmtopa z zasobami komputera stacjonarnego czy też zainstalować dodatkowe oprogramowanie. Przyzwoicie rozwiązana jest też kwestia kopiowania dokumentów do peceta – są one automatycznie konwertowane na formaty MS Office. Dołączony zestaw oprogramowania powinien być wystarczający do większości zastosowań, a jeśli ktoś zapragnie czegoś ekstra, zawsze może ściągnąć dodatkowe, zazwyczaj darmowe, aplikacje z wielu serwerów (choćby z TUCOWS).

Niestety, Joranda ma też kilka wad. Rozpoznawanie pisma działa gorzej niż w modelach Palm III. Być może jest to wina ograniczonej, gorszej konstrukcji ekranu dotykowego, ale często lekkie zmniejszenie nacisku rozpoznawane było jako oderwanie rysika. Dalekie od doskonałości było także spolszczenie systemu operacyjnego – w wielu menu napisy wychodziły poza ekran, spolszczony moduł rozpoznawania pisma potrafił także np. zniknąć z ekranu i litery trzeba było wprowadzać „na ślepo". Nie najlepiej działa też bateria litowo–jonowa – starczała zaledwie na kilka godzin (jednak po kolorowym wyświetlaczu trudno oczekiwać czegoś innego). Przydałaby się też jakaś osłonka portu komunikacyjnego.



Psion Revo



HP Joranda 420

W sumie, co do tego modelu mam mieszane uczucia – całkiem niezłej konstrukcji przydałby się przede wszystkim lepszy system niż WIN CE – jak zobaczymy dalej, konkurencja kwestię oprogramowania rozwiązała o wiele lepiej.

Psion Revo

Psion od lat znany jest z produkcji doskonałych organizerów. Także w tym wypadku mieliśmy do czynienia z modelem nieco odmiennym od konkurencji. Przede wszystkim wyposażony był w normalną (choć, oczywiście, malutką) klawiaturę. Nie jestem przekonany o wyższości tego urządzenia nad innymi. Działa nieźle, gdy możemy

mtopy

postawić palmtopa na stole. Kiedy jednak trzymamy go w ręku, lepiej sprawdza się rysik i rozpoznawanie pisma.

Wewnątrz Revo znajdziemy procesor ARM 710 taktowany z częstotliwością 32 MHz, 8 MB RAM, dotykowy wyświetlacz monochromatyczny 480x160 punktów, port IrDA i złącze szeregowe. Całością zawiaduje system EPOC. W pamięci ROM zapisany został pakiet najpotrzebniejszych narzędzi (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, baza adresowa, kalendarz itd.), przy kopiowaniu plików do peceta dokonywana była automatyczna konwersja na formaty MS Office. Przyznam, że np. edytor tekstów działał o wiele przyjemniej niż ten z Jorandy, można było nawet wstępnie formatować wprowadzany tekst (wyrównanie, rodzaj i rozmiar czcionki). Zbiór aplikacji można oczywiście rozszerzyć, korzystając z baz oprogramowania w Internecie.

Chyba jedną z największych wad Revo był brak podświetlania ekranu – jedynie przy dobrym oświetleniu można było komfortowo odczytywać z niego informacje, w ciemniejszych pomieszczeniach trzeba było mocno wytężać wzrok. Aż dziwne, że producent nie pomyślał o tak podstawowej sprawie.

3COM Palm IIIe

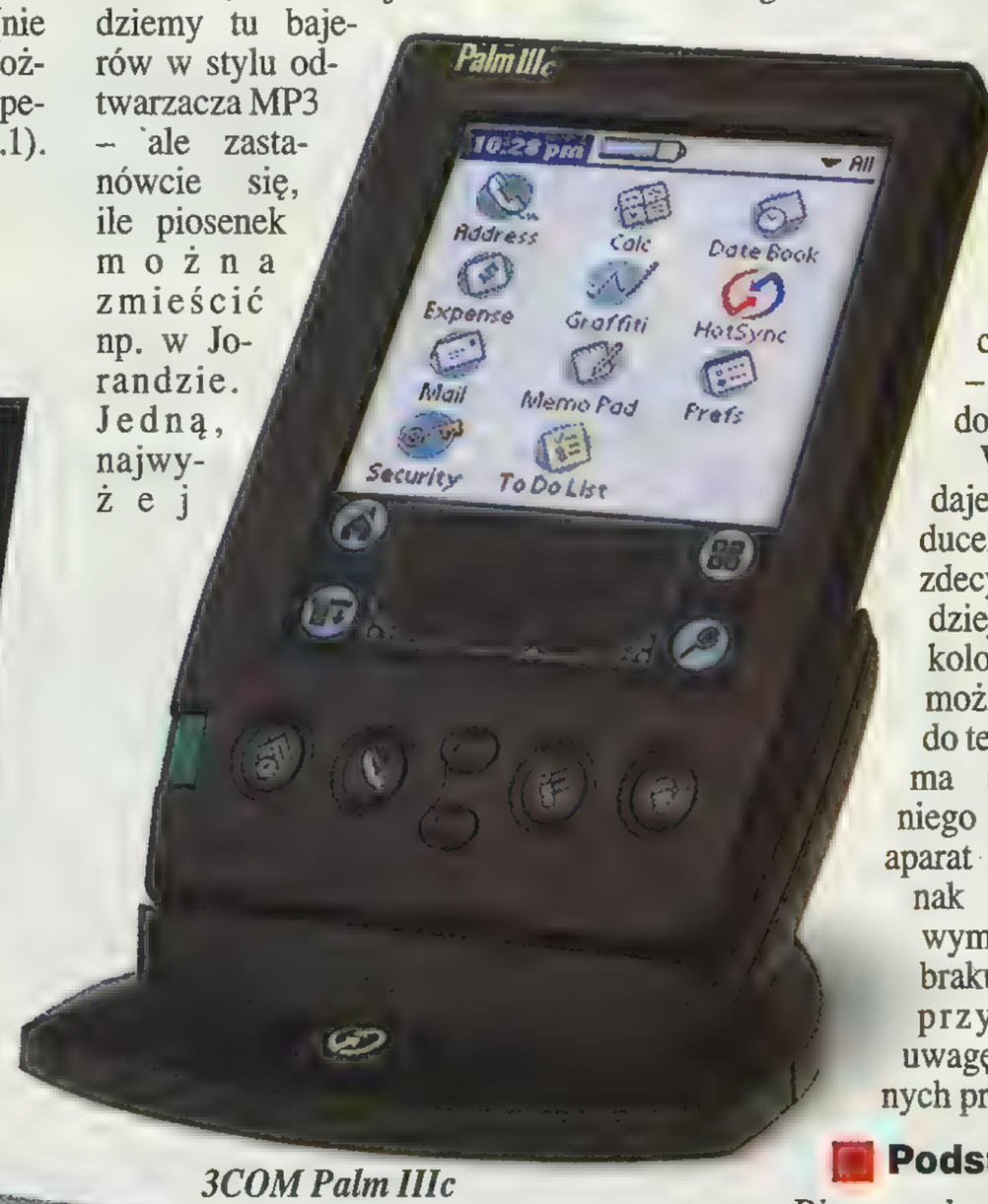
Przyznam, że na urządzenie w stylu Palma IIIe czekałem od dawna – w końcu cena palmtopa w Polsce spadła grubo poniżej 2 000 zł i zbliżyła się do magicznej granicy jednego tysiąca (za granicą klony Palmów można kupić już za około 500 zł). Oczywiście nie ma nic za darmo – aby obniżyć cenę, trzeba było pójść na kilka kompromisów.

3COM Palm IIIe to najtańszy z modeli oferowanych przez firmę 3COM. Wyposażono go w 2 MB RAM, złącze na podczerwień i port szeregowy. Procesor to taktowana z częstotliwością 17 MHz Motorola MC68EZ328. Ekran jest oczywiście monochromatyczny (ale podświetlany!), o rozdzielczości 160x160 punktów. Z Internetu można ściągnąć polską wersję systemu operacyjnego i modułu rozpoznawania pisma – Graffiti. Są one o wiele lepszej jakości niż te dołączone do Jorandy i stoją na podobnym poziomie co Revo. IIIe zasilany jest dwiema bateriami AAA (wystarczają na kilkanaście godzin pracy) – niestety, oznacza to stałe wydatki. W porównaniu z innymi modelami z serii III wyposażono go w zubożone oprogramowanie (nie ma np. MS Outlook Links), nie można też upgrade'ować tu systemu operacyjnego (działa na PalmOS 3.1).

3COM Palm IIIe

Jak widać, produkt ten ma kilka minusów, ale czy mimo wszystko nadaje się do pracy?

Oczywiście! W świecie, w którym nazwa Palm jest w zasadzie synonimem palmtopa, doskonale czuje się także i najbiedniejsza jego wersja. Wydawać by się mogło np., że 2 MB RAM to mało. Ale czy aby na pewno? Po zainstalowaniu kilku gier (w tym starej, automatowej wersji BATTLEZONE – niestety, wersji próbnej), programów, polskiego systemu operacyjnego i jednej książki (tak jest – także i do tego można wykorzystać palmtopy!) udało mi się zapełnić pamięć w... 36%! Pamiętać przy tym należy, że w owych 2 MB znajdują się także wszystkie aplikacje systemowe. Panowie z Microsoftu – patrzcie i uczcie się, jak pisać małe, acz solidne aplikacje! Owszem, nie znajdziemy tu bajerów w stylu odtwarzacza MP3 – ale zastanówcie się, ile piosenek można zmieścić np. w Jorandzie. Jedną, najwyżej dwie. Wydaje mi się, że jak na razie palmtopy można wykorzystywać jedynie do podstawowych zadań – jako notesy, organizery, terminale pocztowe, miniaturowe konsolki do gier, ewentualnie – elektroniczne książki. Na poważniejsze zastosowania, takie jak odtwarzanie muzyki, rejestracja zdjęć itd., jeszcze chyba za wcześnie – do tego potrzeba większej mocy obliczeniowej i więcej pamięci.



3COM Palm IIIc

3COM Palm IIIc

Ostatni z przedstawianych modeli to Palm IIIc, wyposażony w kolorowy wyświetlacz TFT o rozdzielczości 160x160. W porównaniu z opisanym powyżej ma on więcej pamięci (8 MB), możliwość upgrade'owania systemu operacyjnego (dostarczany jest z PalmOS 3.5) oraz zasilanie z akumulatorka litowo–jonowego. Procesor jest ten sam – taktowany z częstotliwością 20 MHz. Niestety, w chwili obecnej nie było jeszcze polskiej wersji systemu operacyjnego, ma on być udostępniony po wakacjach.

Szczerze mówiąc, kolorowa wersja modelu z serii III nieco mnie rozczarowała. Owszem, jest bardzo ergonomiczny, dobrze oprogramowany, kolorowy, ale czegoś tu brakuje. Wydaje się, że dobry wyświetlacz nie został do końca wykorzystany. W zasadzie żaden z wbudowanych programów nie różni się od wersji monochromatycznej, a aż chciałoby się np. zaznaczać w terminarzu różnymi barwami wydarzenia o różnym stopniu ważności. W zasadzie, kolor przyda się jedynie przy wykorzystaniu dołączonej przeglądarki kanałów internetowych – ale powiedzmy sobie szczerze, kto z nich korzysta? Przy ściąganiu plików z Sieci należy także uważać na starsze wersje programów – czasami głupieją przy kolorowym wyświetlaczu. Na szczęście można znaleźć także wersje przeznaczone specjalnie dla IIIc – one wyglądają doskonale.

W sumie, wydaje mi się, że producent powinien zdecydowanie bardziej wykorzystać kolor. Owszem, można np. dokupić do tego modelu Palma specjalnie dla niego przeznaczony aparat cyfrowy, jednak w standardowym wyposażeniu brakuje fajnych, przyciągających uwagę, wielobarwnych programów.

Podsumowanie

Biorąc pod uwagę, iż przedstawiane tu modele należą do różnych kategorii, trudno wskazać zwycięzcę. Spróbujmy więc przyznać medale chociaż w poszczególnych kategoriach.

– Ergonomia, system operacyjny – na pierwszym miejscu zdecydowanie oba Palmy, za nimi Revo i Joranda.

– Dołączone oprogramowanie – Revo, dalej Palm i Joranda.

– Współpraca z komputerem stacjonarnym – poziom wyrównany.

– Jakość wyświetlacza – Palm IIIc, dalej Joranda (choć wyższa rozdzielczość, ale gorsza jakość obrazu), IIIe i Revo.

– Cena – tu chyba nie ma wątpliwości – wygrywa Palm IIIe, za nim Revo i Palm IIIc razem z Jorandą.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyły firmy:

HP Joranda, Psion Revo:
Karen sp. z o.o.
al. Jerozolimskie 214
02–486 Warszawa
tel. (0–22) 873–99–99
www.karen.com.pl

3COM Palm:
Scientific SA
ul. Puszczyka 9
02–785 Warszawa
tel. (0–22) 644–85–58
www.scientific.com.pl

Ceny (z VAT):
HP Joranda 420 – ok. 3 300 zł
Psion Revo – ok. 2 250 zł
3COM Palm IIIe – ok. 1 200 zł
3COM Palm IIIc – ok. 2 900 zł

Jeszcze jakiś rok temu płaskie monitory (te kla-syczne, nie ciekłokrystaliczne) były naprawdę pioruńsko drogie. A teraz proszę – firma Samsung oferuje produkt nie dość że stosunkowo tani, to jeszcze całkiem niezły.

Samsung
Syncmaster 753 DF

Podstawowe parametry monitora Syncmaster 753 DF są dość standardowe. Ma on ekran o przekątnej 17 cali, może pracować w maksymalnej rozdzielczości 1280 x 1024 przy 65 Hz (choć zalecane jest 1024x768 i 85 Hz). Częstotliwość odświeżania można zmieniać w granicach 50–160 Hz. Funkcjami sterujemy korzystając z menu wyświetlanego na ekranie. Najciekawsze w tym urządzeniu jest jednak coś innego. Oto kineskop jego monitora wykonano w technice DynaFlat. Owa opatentowana przez Samsunga metoda produkcji płaskich ekranów ma na celu likwidację złudzenia wklęsłości obrazu, z jaką mamy do czynienia np. w przypadku kineskopów FD Trinitron Sony. W tamtym wypadku powierzchnia szkła, na którym napalony jest luminofor, świecący pod wpływem strumienia elektronów wystrzeliwanych z tylnej wyrzutni, jest płaska. Ze względu na znaczną grubość szkła, które oddziela luminofor od użytkownika i powoduje nierównomierne załamywanie się promieni świetlnych, mamy złudzenie, iż patrzymy na powierzchnię wklęsłą. Co prawda po pewnym czasie mózg przystosowuje się do nowych warunków i zaczynamy widzieć obraz jako płaski, można jednak było tę cechę poprawić. W modelach z kineskopem DynaFlat wewnętrzna powierzchnia jego przedniej ściany jest lekko wklęsła, zewnętrzna zaś wypukła. Dzięki temu cały czas mamy prawidłowe poczucie, iż siedzimy przed płaskim ekranem. Sam widziałem i zaręczam, że to prawda.

W sumie, biorąc pod uwagę zmniejszającą się cenę urządzeń tej klasy, warto chyba zainwestować w monitor 17''. Naprawdę o wiele przyjemniej pracuje się (i gra) mając przed sobą ekran większy niż standardowe jeszcze 15''. A jeśli już siedemnastka, to obowiązkowo płaska :)

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Cadena Systems sp. z o.o.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl

Cena (z VAT) – ok. 1 600 zł

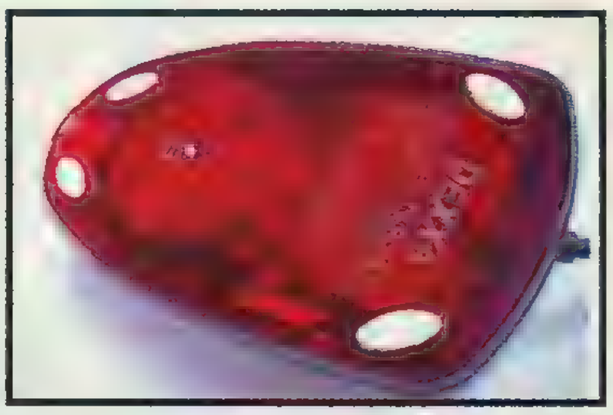
Każda komputerowa myszka ma kulkę. Zwykle podczas pracy ta ostatnia brudzi się nieustannie. To niepodważalne prawo. Owszem, istnieją jeszcze myszy optyczne, wymagają one jednak stosowania niewygodnych podkładek. Acz nie wszystkie...

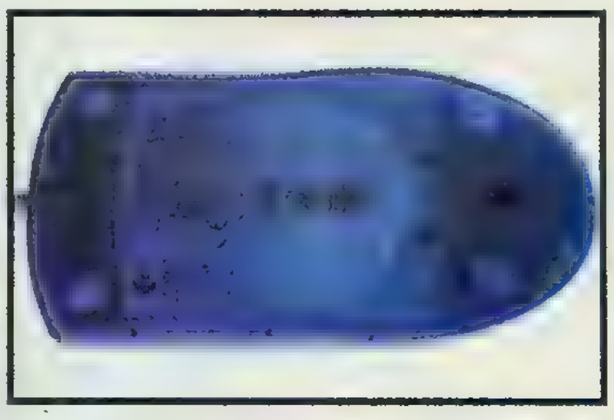
Nowa Optyka

Mysz optyczna dotychczas kojarzyła się przede wszystkim ze specjalną, zrobioną z wytrzymałego materiału podkładką, która byłą pokryta gęstą siecią kropek rastra. Zlokalizowany na spodzie urządzenia czujnik optyczny wychwytywał przesuwanie się w polu „widzenia" kolejnych punktów i przetwarzał to na zmianę współrzędnych kursora. Mysz taka była bardzo precyzyjna, jednak jej wyższa cena i konieczność wymiany podkładki po ewentualnym uszkodzeniu sprawiały, iż modele te nigdy nie zdobyły popularności. W zeszłym roku Microsoft zaprezentował natomiast coś nowego. Niestety, cena tego urządzenia była zaporowa, dopiero teraz do sklepów trafiają modele oferowane za rozsądne pieniądze. Do testów otrzymaliśmy dwie myszy – Optical Mouse firmy Dexxa oraz Optical Wheel Mouse firmy Logitech.

Na czym więc polega owa nowa technologia? Otóż na spodzie myszy znajduje się czerwona, bardzo jasna (UWAGA – może uszkodzić wzrok!) dioda LED, oświetlająca powierzchnię, po której przesuwamy gryzonia. Obok umieszczono element światłoczuły CCD, zamieniający dane wizyjne na impulsy elektryczne. Dane przekazywane są do procesora, który analizując zmiany docierającego obrazu, oblicza, o ile oraz w jakim kierunku przesunięto ową miniaturową „kamerę", a w rezultacie – całą mysz. Banalnie proste – a skuteczne!

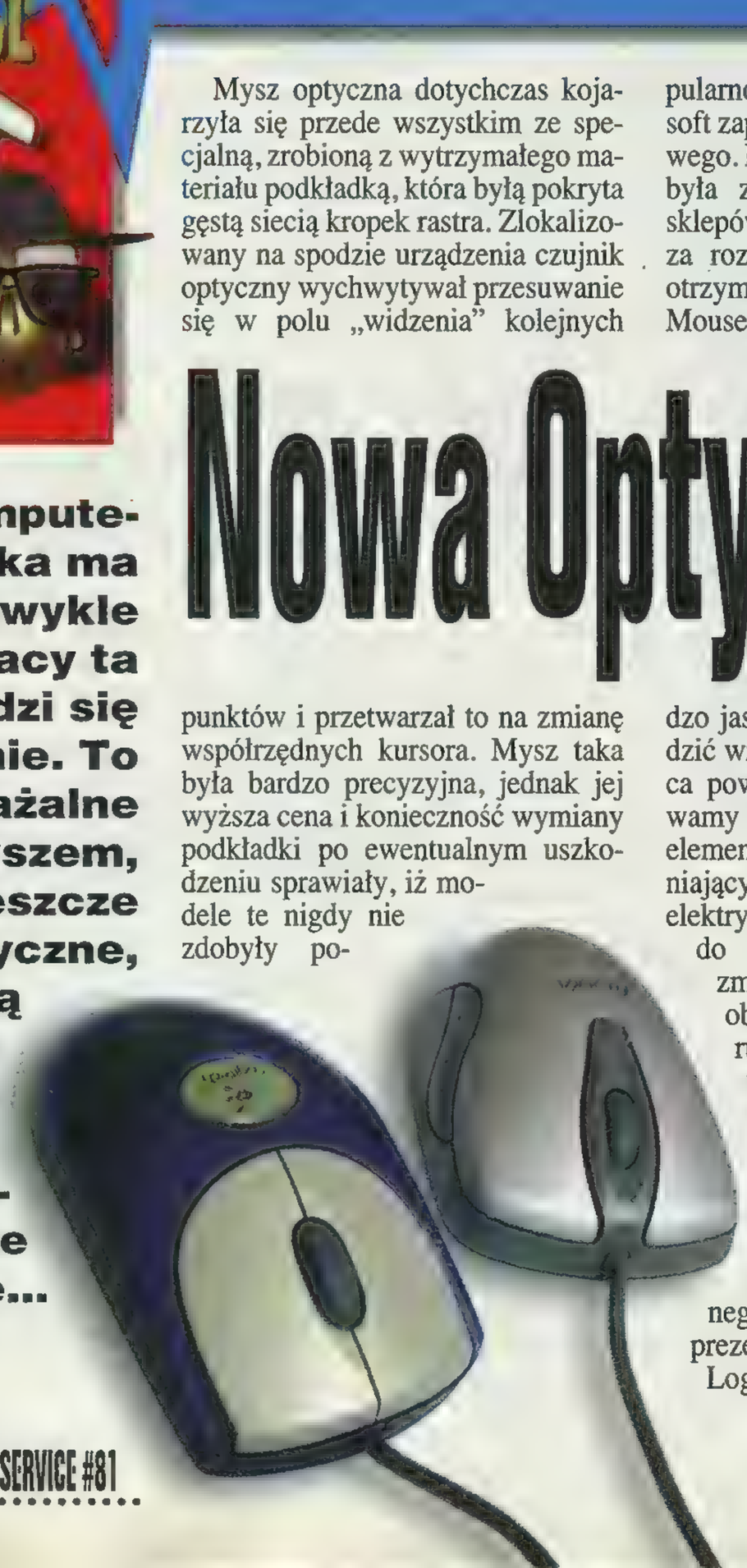
Oba testowane egzemplarze spisywały się bez zarzutu. Pod względem ergonomii (oraz jakości dołączonego oprogramowania) lepiej prezentował się trójprzyciskowy Logitech. Pięcioprzyciskowa Dexxa, choć na pozór bardziej rozbudowana, była jednak gorzej wyprofilowana i nie tak pewnie leżała w dłoni.





Tak czy inaczej oba modele są godne polecenia – czyżby nareszcie koniec koszmaru czyszczenia malutkich roleczek dociskających klasyczną kulkę?

Pooh



Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Tornado 2000 SA, ul. Kierbedzia 4
00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl

Ceny (z VAT):
Dexxa Optical Mouse – ok. 100 zł
Logitech Optical Wheel Mouse – ok. 130 zł

Cena profesjonalnego studia edycji wideo przekracza koszt dobrego samochodu. Zobaczmy, czego jeszcze można dokonać dysponując równowartością porządnej karty graficznej.

Edycja wideo z AverMedia

Do testów otrzymaliśmy dwa urządzenia firmy AverMedia, które służą do szeroko pojętej edycji obrazu wideo.

Pierwsze z nich to zewnętrzna przystawka o nazwie MPEG Wizard. Jak sama nazwa wskazuje, urządzenie to służy do kompresji w czasie rzeczywistym obrazu wideo (dostarczanego przez gniazdo composite lub S–VHS) do formatu MPEG. Dane do

komputera przesyłane są przez złącze drukarki (równoległe) – w czasach powszechnej obecności komputerów wyposażonych w gniazda USB to staroświeckie rozwiązanie nieco dziwi, jednakże przynajmniej zapewniona jest odpowiednia szybkość transmisji. Obraz można przechwytywać w maksymalnej rozdzielczości 352x288 (dla formatu PAL) przy 25 klatkach na sekundę. Jak więc widać, oferowana tu rozdzielczość pionowa i pozioma stanowi około połowę zapewnianej przez standard PAL. Tylko łapanie pojedynczych klatek może odbywać się w trybie pełnowymiarowym – wtedy mamy do dyspozycji 704x576 pikseli, a po interpolacji nawet 1600x1200. W sumie MPEG Wizard działa bardzo przyzwoicie – kompresja dokonywana jest rzeczywiście „na żywo", bez „gubienia" klatek. Do urządzenia dołączony jest podstawowy zestaw programów do obróbki zdjęć oraz wideo firmy Ulead.

Drugi model to wewnętrzna karta MV–300. Wyposażono ją zarówno w wyjścia, jak i wejścia composite i S–VHS. W tym wypadku można przechwytywać obraz o rozdzielczości do 768x576 – niestety, zapisywany jest on jako standardowy AVI, zaś kompresja do MPEG jest czasochłonna. Dołączono tu natomiast bardzo porządny program (znacznie lepszy niż wspomniane powyżej) – MediaStudio Pro, także firmy Ulead. W sumie całość działa nieźle, przydałaby się tylko kompresja w czasie rzeczywistym.

Po zapoznaniu się z oboma urządzeniami dojść można do dwu wniosków. Po pierwsze, oba modele są całkiem niezłe, dobrze spisują się w przeznaczonej im roli. Jednak, po drugie, domowa obróbka wideo jeszcze chyba długo nie będzie stała na poziomie nawet zbliżonym do profesjonalnego. Niestety, w tej kategorii cenowej otrzymujemy mniejszą moc obliczeniową procesorów obrabiających grafikę, a kompresja obrazu w czasie rzeczywistym pozostawia wiele do życzenia. Ideałem byłby, oczywiście, model łączący w sobie oba urządzenia – wyposażony zarówno w wejście, jak też i wyjście wideo, kompresujący obraz w czasie rzeczywistym w pełnej rozdzielczości. Jednak dopóki takie urządzenie nie pojawi się na rynku, trzeba zadowolić się tym, co jest.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Proabit sp. z o.o., ul. Pańska 97
00–834 Warszawa
tel. (0–22) 654–76–66
www.proabit.com
Ceny (z VAT):
MPEG Wizard Plus – ok. 910 zł
MV–300 – ok. 1150 zł

Kamery internetowe jeszcze długo nie zbliżą się do poziomu modeli tradycyjnych. Zresztą nie takie jest ich przeznaczenie, ale jak na razie producenci robią co mogą, by jak najbardziej ułatwić transmisję w sieci.

Logitech Quickcam Web 2000

Model Quickcam Web 2000 firmy Logitech utrzymany jest w modnej stylistyce á la iMac. Z półprzezroczystego, niebiesko–zielonego plastiku wykonano górną część urządzenia, skrywającą mikrofon i spust migawki, oraz przesłonę przykrywającą obiektyw. Całość spoczywa na wygodnej, trójnożnej podstawie, która zapewnia łatwy montaż na każdej powierzchni. Jakość obrazu jest typowa dla tego rodzaju urządzeń. Mikroskopijny obiektyw o średnicy około 2 mm robi co może, aby przekazać obraz otoczenia, jednak jego możliwości są mocno ograniczone. Przede wszystkim należy zapomnieć o pracy przy słabym oświetleniu – obraz staje się wtedy strasznie ziarnisty, o jakości wykluczającej jakiekolwiek poważniejsze zastosowanie. Drugi problem, także typowy dla wszystkich chyba kamer internetowych, to marny automatyczny balans bieli. Działa on poprawnie jedynie w bardzo wąskim zakresie warunków oświetlenia, zwykle należy wyregulować go ręcznie. W sumie więc pod względem optycznym kamera niewiele różni się od konkurencji.

Największe realne zmiany widać natomiast w oprogramowaniu. Wszystkie jego elementy są w tej chwili mocno ze sobą zintegrowane i uruchamiane z jednego wspólnego panelu. Przede wszystkim mamy tu możliwość rejestracji filmu wideo lub też wykonania zdjęć. Teoretycznie największa dostępna rozdzielczość to 640x480, jednak przy korzystaniu z niej niemożliwe jest osiągnięcie płynnej animacji. Trudno o to zresztą także przy 320x240 – ilość „gubionych" klatek jest zdecydowanie zbyt duża, a dopiero po ustawieniu 160x120 animacja jest naprawdę płynna. Zdjęcia można bezproblemowo robić w każdej rozdzielczości.

Kolejne moduły programu stworzono z myślą o właściwym zastosowaniu tej kamerki – Internecie. Można przy ich pomocy nagrać wideo–pocztówkę i przesłać ją pocztą elektroniczną, bardzo łatwe jest także ustawienie kamery w trybie wysyłania zdjęć do odbiorców w Sieci – czy to pojedynczego ujęcia raz na jakiś czas, czy też ciągłej transmisji „na żywo". Po raz kolejny nie mamy więc do czynienia z urządzeniem przełomowym, a jedynie z klasyczną kamerą średniej jakości, przeznaczoną do wykorzystania w Internecie.

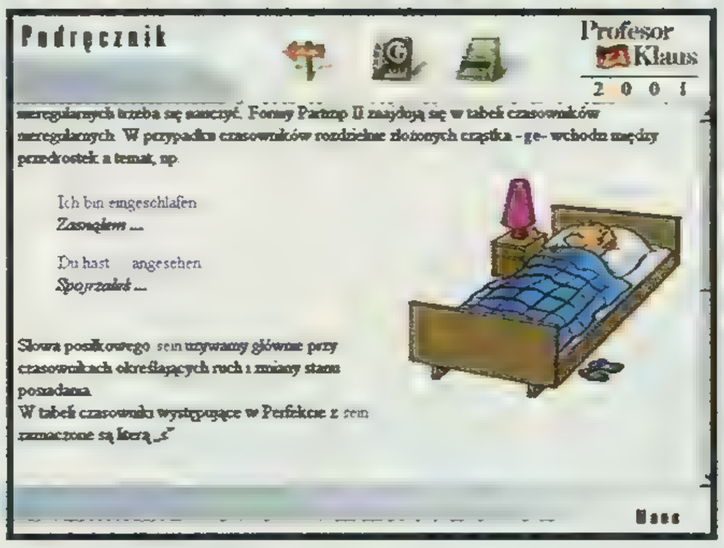
Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Tornado 2000 SA, ul. Kierbedzia 4
00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 400 zł

Poprzednia wersja tego programu była już kiedyś opisywana na łamach SS. Od tej pory zaszło w nim trochę zmian. Czy na lepsze? Cóż, sądzę, że jak najbardziej!

Profesor Klaus 2001

Program mieści się na dwóch płytach CD. Jego instalacja przebiega bardzo łatwo. Pierwsza płyta przedstawia teorię. Dzięki prezentacji nauczymy się nowych słówek, które zostały podzielone na grupy tematyczne. Korzystając z konwersacji nauczymy się, jak rozmawiać, a także porównamy własne nagrania z wypowiedziami lektorów. Podręcznik jest natomiast zbiorem wszelkiej wiedzy gramatycznej – dobry system wyszukiwania. Na drugiej płycie przyswajamy i sprawdzamy to, czego nauczyliśmy się z płyty pierwszej. Masa ćwiczeń (podzielonych na różne tematy): dyktanda, rozpoznawanie ze słuchu, rozumienie tekstu itd. Autorzy przygotowali bardzo dobry system powtórek, który w razie gdybyśmy popełnili jakieś błędy podczas ćwiczeń, pozwala na ich poprawienie – będzie nas męczył, aż się nauczymy:) Użytkownik ma także możliwość tworzenia własnych ćwiczeń, dzięki specjalnie do tego celu przygotowanemu generatorowi. Co dwudzieste ćwiczenie na ekranie pojawiają się różne prezentacje (zdjęcia, sentencje i ćwiczenie na kojarzenie itp.).



Poza nauką i ćwiczeniami, na płytach znajduje się obszerny słownik – oczywiście, jak przystało na produkt w pełni multimedialny, każde słowo może być przeczytane przez lektora.

A jak to wygląda w praktyce? Naprawdę bardzo dobrze. Autorzy solidnie podeszli do sprawy i przygotowali produkt, który pozwoli nam w niedługim czasie opanować chociażby podstawy języka niemieckiego. Zarówno od teoretycznej, jak i praktycznej strony program wypada wyśmienicie. Głosy lektorów są naprawdę dobrze nagrane, czyste i bez zniekształceń. Również system porównywania wymowy sprawuje się bardzo dobrze. Dodatkowym plusem jest jeszcze bardzo prosta obsługa.

Jak podają autorzy, dzięki programowi nauczymy się ponad 9 000 słów i idiomów oraz 1 500 zdań. A to dzięki ponad 3 500 ćwiczeniom na zdaniach, 63 000 ćwiczeniom na słówkach i dodatkowych ćwiczeniom na rysunkach i w konwersacjach.

Chyba nie zostaje mi nic innego, jak polecić ten produkt. Jakość na 5, a i cena zasługuje na pochwałę!

Murmur

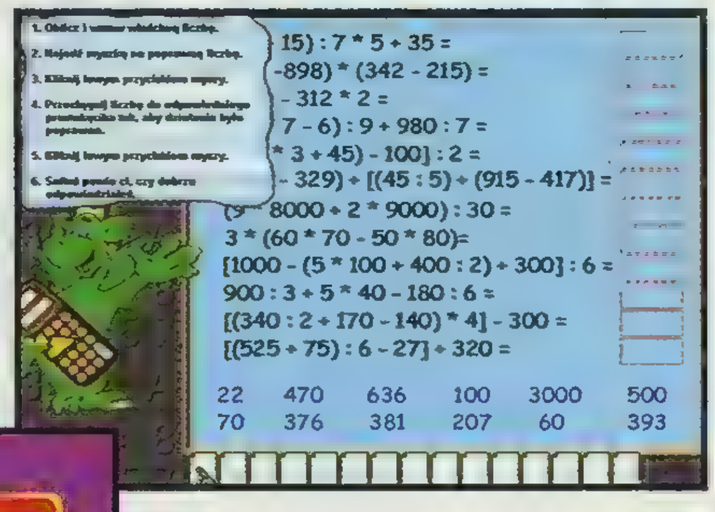
EDGARD MULTIMEDIA
Tel/fax. (022) 8574432
http://www.edgard.com.pl
Cena (z VAT): 79 zł

Multimedialne programy edukacyjne to bardzo lukratywny kawałek rynkowego tortu. Nic więc dziwnego, że za produkty tego typu coraz częściej biorą się firmy znane dotychczas z innych, poważnych produkcji. Tak też jest w wypadku INTERsoftu.

Softuś

Język polski i matematyka

SOFTUŚ jest programem adresowanym do uczniów podstawówki z klas I–III. Na cały pakiet składają się dwie płyty CD. Pierwsza z nich zawiera ćwiczenia z języka polskiego w pisaniu i czytaniu, kształcące znajomość ortografii oraz wzbogacające słownictwo. Druga to ćwiczenia z matematyki – cztery podstawowe działania matematyczne. Autorzy zapewniają, że podczas pracy korzystali z konsultacji psychologicznej i pedagogicznej, by przygotować przyjazny, kolorowy program, który mógłby przełamać tak dobrze wszystkim znany (i to nie tylko z podstawówki!) strach przed szkołą. Dokonać ma tego sympatyczny smok Softuś, który towarzyszy dzieciom we wszystkich ćwiczeniach i pomaga zwyczajowym „dobrym słowem" (dodajmy może, że głosu tej gadzinie użyczyła pewna ośmioletnia Ola:) Proces nauczania ma przybrać formę zabawy, kiedy to wiedzę zdobywa się niejako przy okazji. Nagrodą za rozwiązane ćwiczenia ma być układanie puzzli. Program nie stawia jednak żadnych przeszkód, jeśli ktoś, zamiast za naukę, zechce wziąć się za nie od razu (kłania się dr Spock).



SOFTUŚ, tak jak większość polskich programów edukacyjnych, nie ma zbyt wielkich wymagań sprzętowych: Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, jakikolwiek CD–ROM i karta graficzna 2 MB. Co można zrobić pod taką konfigurację? Różne rzeczy. Większość naszych rodzimych (choć nie tylko!) twórców aplikacji uważa jednak, że wystarczy to jedynie do... przewracania stron w książce. W wyniku tego powstają programy, które są dokładnym powieleniem treści papierowych podręczników. Mając na uwadze „multimedialność", aplikuje się parę obrazków, czasem jakąś animację (byle nie za często! bo wtedy to chyba... Pentium III?), troszkę jakichś miłych dźwięków i sprawa z głowy. Cóż, miejmy nadzieję, że kiedyś to się zmieni.

Pisiek

INTERsoft sp. z o.o.
ul. Piotrkowska 270
90–361 Łódź
tel. (042) 681 22 44
www.intersoft.com.pl
Cena (z VAT) – 49 zł

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Słońce i dziewczyny gorące!

Ufff... Aż się wierzyć nie chce, że wreszcie zaczynają się wakacje. Znów mamy lato pełną gębą i znów będzie można odpocząć. Zwłaszcza że niektórzy z Was zapewne przeżywali ostatnio bardzo gorące dni. Wiadomo – egzaminy. Gratulujemy wszystkim, którzy zdali i dostali się tam, gdzie chcieli się dostać, natomiast tym, którzy mieli pecha, życzymy szczęścia przy następnym podejściu!

W bieżącym numerze Waszą uwagę przykuje zapewne gigantyczna relacja z największych międzynarodowych targów growych E3, które co roku skupiają uwagę wszystkich zainteresowanych komputerową rozrywką. Zamiast zwyczajowego działu W Przygotowaniu prezentujemy więc obszerny materiał, który zapowiada gry przedstawione na E3. A to i tak zaledwie cząstka tego, co można było tam zobaczyć. W przyszłych numerach najciekawszym grom przyjrzymy się nieco dokładniej. Dziwna rzecz, ale w tym miesiącu pojawiło się mało dobrych produkcji, zwłaszcza w porównaniu z wysypem dostrzegalnym w poprzednich numerach. Owszem, wiele dobrych gier jest w fazie produkcji, co najlepiej widać po dziale Na 5 minut przed premierą, lecz na półkach sklepowych posucha. Do ciekawszych tytułów należy zaliczyć dość nowatorski GROUND CONTROL czy METAL FATIGUE, z którego szczególnie zadowoleni powinni być stratedzy. Miłośnicy przygodówek, zwłaszcza Ci oczekujący wciąż na polską wersję THE LONGEST JOURNEY, dla osłody mogą odbyć kilka podróży w czasie WEHIKUŁEM CZASU. Polecam Wam też lekturę aktualnego wydania CyberNetu, w którym znajdziecie o wiele więcej interesujących tematów niż zwykle – np. tajemnice Tytana czy Strefy 51 albo modna ostatnio sprawa internetowych portali. Pojawił się też z dawna oczekiwany www.box. Miłośnicy sportu powinni zaś ucieszyć się z kącika Sport Service. Wrócił też felieton, który od tego numeru będzie pisał – uwaga! uwaga!... Randall, czyli Jacek Piekara (tak, tak, ten Piekara – znany polski pisarz fantasy i miłośnik RPG). Z pewnością też przyda się Wam Rozkład Jazdy, z którego możecie dowiedzieć się, co takiego planują wydać w tym roku najwięksi polscy dystrybutorzy gier. Będziemy się starać aktualizować go co jakiś czas. Natomiast wynik Listy Przebojów nie powinien być zaskoczeniem. Na pierwszym miejscu pojawił się nagle stary dobry DIABLO, co może świadczyć tylko o tym, z jak wielkim napięciem oczekiwana jest ta gra przez wszystkich. Choć w bieżącym numerze nie pisaliśmy o nim, bo to już byłoby wodolejstwo, to jednak następny numer zdecydowanie będzie pod znakiem tego tytułu. Jeżeli DIABLO 2 rzeczywiście pojawi się w sklepach 12 lipca, jak zarzekają się rzecznicy Blizzarda, to zobaczycie jego wielką recenzję, a pewnie i kilka stron typowo fanowskich (innymi słowy: jeśli jesteś prawdziwym „wyznawcą" DIABLO, to musisz mieć ten numer!).

No dobrze, my tu gadu gadu, a tymczasem słońce kopsa z nieba żarem, psy ćwierkają, ptaszki wesoło kręcą młynka ogonami, czas zamienić kompa na notebooka i wyjechać gdzieś daleko, gdzie TPSA nie sięga. Najlepiej stopem pod namiot, z koleżankami, na przykład do rajskiego Żywca. Na łono natury i nie tylko. Czas odpocząć od ciągłego zakuwania, od mozolnej pracy przy kieracie codzienności, od smogu i kwaśnych deszczów, od kiepskich gier, bo te degenerują młode mózgi, wyskoczyć na trawkę i zabawić się. Mówiąc krótko: czadowych wakacji oraz urlopów i... do zobaczenia we wrześniu!

Hunter
redakcja@ssonline.com.pl

PS. W lipcu redakcja jest nieczynna.

rys. Tomasz SHOTY Jędrzejewski

W NUMERZE

DANGER ZONE ..... str. 106
FELIETON ..... str. 108
MOJE BOJE ..... str. 104
PRENUMERATA ..... str. 122
PRZECIEKI ..... str. 100
SPORT SERVICE ..... str. 102
TIPS & TRICKS ..... str. 128
WOLNA KOLUMNA ..... str. 109
X-FILES ..... str. 103

PRZECIEKI

Informacja dnia dla niezorientowanych: jak co roku robimy jeden numer na wakacje, więc pospieszcie się z zakupem pisma, bo w lipcu może nas zabraknąć :)

Wybaczcie, że tym razem tak mało tekstu, ale wicie... rozumicie...

Wszystkim życzę najpiękniejszych wakacji i żeby się Wam ani nie dłużyły, ani nie były za krótkie – ot, w sam raz.

Pegaz Ass

● **Uwaga rysownicy**

Poziom prac konkursowych – jak na razie – mierniutki, dlatego przedłużam konkurs. Rysunki proszę przesyłać pocztą, a nie mailem.

● **Shorty**

Dodajcie przy metryczkach gier ich plusy i minusy, to byłoby przydatne przy decydowaniu się na kupno gry – OsCaR

● **Kolejny plagiat**

W najnowszym numerze mojej ulubionej gazety (to wy) zauważyłem na stronach KGB rysunek „rasiści", podpisany przez jednego osobnika. Pragnę zauważyć, że taki sam rysunek widnieje na 57 stronie K4 Kompendium, podpisany przez Śledzia (Michał Śledziński). Prosiłbym o poruszenie tej sprawy. To czysty plagiat. Z szacunkiem – Michał

Ano i co tu poradzić na takich lamerów... przysyła taki coś, podpisuje się pod tym jako autor, a potem takie buty. Tylko ręce załamać! Sorki Śledziu, ale z drugiej strony, czy to nie powód do dumy, że Cię zaczynają naśladować :)

● **Pytanie...**

Dręczy mnie jedno małutkie pytanie. Jaką też to ocenę dostanie DIABLO 2? Na pewno 9/10, a może coś więcej? Pozdrawia Bazooka or Bayzi z Gliwic – bazooka@go2.pl

Przed premierą zgadywał nie będę, ale to albo będzie przełom, albo nie – już w następnym numerze rozwiązanie zagadki. A swoją drogą to kolesie z Blizzarda chyba przekombinowali z datą tej premiery – lipiec??? Bez sensu.

● **Uszkodzony nakład**

Jestem mieszkańcem Zawiercia (40 km od Katowic). Najnowszy numer NSS miał poważny defekt: stron 50–60 w ogóle nie było, zamiast tego strony 60–70 były powtórzone 2 razy. Mój numer nie jest wyjątkiem, wszystkie egzemplarze w kiosku są takie. Sprawdziłem 2 inne kioski – wszędzie to samo!!! Rozumiem, że to wina drukarni, wiec proszę, przypilnujcie ich następnym razem! Pozdrawiam, M@ciuś

Z przykrością muszę potwierdzić, że na południe kraju trafiła partia egzemplarzy z podwójnie wszytą jedną składką. W takich wypadkach proponuję, o ile to możliwe, szybko wymieniać uszkodzone egzemplarze w innych kioskach, a jak się nie da, to pisać (dzwonić: (0 22) 810 10 01) do drukarni – powinni na swój koszt wymienić każdy wadliwy egzemplarz.

● **Callback, ostanie starcie**

Chciałbym sprostować pewne informacje z zeszłego miesiąca w sprawie Multinetu: 1. Multinet uruchomił „Bezpłatny numer dostępowy do Internetu" 6 999 999 (wszystko tylko dla strefy 0–58) – działa to na [takiej] zasadzie, jak TPSA 0–20..., login: Multinet, hasło: Multinet bądź ppp i ppp. I to jest pewne – sprawdziłem osobiście – trochę problemów było, ale się połączyłem. 2. Karty Multinetu do calleback'u – „są". Ale „nie są już tak atrakcyjne jak dawniej – 5 zł za godzinę albo 2,5 w nocy". Można je kupić „u nas" (chyba tylko w siedzibie), ale przynajmniej „tak działają" na dawnej konfiguracji (mówił, jakby tylko działało w firmie – musiałem się upewnić). Ten człowiek tak mi tłumaczy, jakby chciał mnie do tego zniechęcić, bardziej polecał „bezpłatny" numer, który kosztuje tyle samo co TePSA. Podsumowując – obecnie w Gdańsku mamy trzech operatorów: TPSA, Netię (działa też dla nieabonentów Netii jako callback) oraz Multinet (jeszcze). Nie zmienia to diametralnie sytuacji, bo i tak zależy wszystko od centrali, do jakiej jest się podłączonym (ja mam akurat najstarszą). Lucas, lucas@microsun.com.pl

Niniejszym temat uważam za zamknięty.

GRATULACJE

dla
naczelnego wodza NSS
PEGAZA ASSA
z okazji
narodzin syna
KRZYSIA
od całej redakcyjnej załogi

Nawet nie przypuszczałem, że się kiedykolwiek odważę wziąć małe dziecko na ręce (żeby się nie rozpadło albo nie połamało, oczywiście :), a tu jak widać – ja i mój „kawał chłopa" w drugiej dobie po urodzeniu. Wybaczcie tę drobną prywatę, ale to naprawdę fajna rzecz mieć następcę.

Pegaz Ass

SUPER SUPERY

Cześć

Jak nie ma fajnej drobnicy, to puszczam większe formy, tym razem tekst rozwija się wolno, ale kończy z czadem. Mam nadzieję, że po wakacjach wysypie mi się ze skrzynki więcej jajcarskich materiałów. No to bawcie się zdrowo, gdzie i jak się da, a ja w tym roku wybywam do Pielucholandii :)

Pegaz Ass

● Ale numer!!! Miałem cholerne szczęście! Ostatnio jechałem do Lublina, a że się spieszyłem, to dałem ognia w moim volvo. Jadę ok. 160 i patrzę, a z naprzeciwka, zza ciężarówki wyłania się debil w „maluszku" i próbuje ją wyprzedzić. Kretyn cholerny. Zjechałem na pobocze przy szybkości 160 km/h. Zahaczyłem trochę o rów i wpadłem w poślizg. Gdyby nie Track Control i ABS, to wpierniczyłbym się przy tej prędkości w drzewo albo w „maluszka", a wtedy nie wiem, czy bym uszedł z życiem. Zdarzają mi się niebezpieczne sytuacje, ale coś takiego??? Jeżdżę dużo – ok. 8–10 tys. km miesięcznie – ale coś takiego mi się jeszcze nie przydarzyło. Zdążyłem jeszcze kątem oka zauważyć przerażoną minę bezmózgowca w tym cholernym „maluchu". Może podzielicie się podobnymi przygodami z trasy? Zachęcam.

Pozdrawiam, Cudem Uratowany

● Jadę sobie moim „kaszlem", tak z 90 km/h. Jedzie jakaś ciężarówka. No to ja patrzę na lewy pas – jest OK, jakieś 500 m wolnego do nadjeżdżającego volvo, więc wyprzedzam. Idzie mi całkiem nieźle (mam już ok. 100 km/h), ale widzę, że chyba źle oceniłem prędkość tego debila w volvo, bo on, idiota, zap... na pewno 150 km/h. Skąd się k... miałem spodziewać, że na zwykłej drodze szerokości 7,5 m, bez utwardzonych poboczy i z drzewami za rowem, przy normalnym ruchu, jakiś bezmózgowiec będzie urządzał sobie popisy jak na torze Formuły 1?

rys. Bartosz Całka

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Dni Wildy

W dniu 4 czerwca lotna brygada naszej redakcji, w „squadzie" Gunman i TopGun, wybrała się do Poznania, aby uświetnić festyn organizowany przez radę tamtejszej dzielnicy Wilda oraz Parafię Maryi Królowej. Nasza redakcja pomagała między innymi w organizacji turnieju QUAKE'A 2 oraz organizowała konkursy z nagrodami. Tak, tak, kilka razy udało się nam „zdobyć" scenę i ujawnić ukryte talenty showmanów – zabawiając publiczność pytaniami na temat znajomości NSS i gier komputerowych. Pytania były proste jak drut, tak więc sporo ludzi odchodziło spod tej sceny z czymś więcej niż tylko nagrodami pocieszenia. Zwycięzcą turnieju QUAKE'A 2 został Stanisław Ratajczak, kolejne miejsca zajęli: Tomek Bernadowski, Adam Antowski i Michał Semmler. Boje były zacięte, żeby nie powiedzieć zażarte. Wszystkim serdecznie gratulujemy! Należy podkreślić, że turniej był organizowany w parku – w plenerowych warunkach, lecz na solidnym sprzęcie i odbył się bez żadnych problemów sprzętowych, co obecnie przy okazji takich zawodów zdarza się rzadko. Pogoda wspaniale dopisała, humory też, a przede wszystkim nie brakowało uczestników konkursów i turniejów. Wszyscy świetnie się bawili i należy życzyć sobie jak najwięcej takich imprez.

Niespecjalny wysłannik Gunman

Oczywiście na cokolwiek było za późno – przytuliłem się do trucka, a ten idiota jechał tak szybko, że nawet nie zdążył zmieścić się w „czarnym" i zwiedził pobocze. Naprawdę żałuję, że się tym razem nie zabił, bo kiedy indziej to może też zabić niewinnych świadków.

● Jadę sobie moją ciężarówką, z przodu widzę kawał pustej drogi. Z tyłu facet w kucki mnie wyprzedza, myślę sobie – dam mu fory, bo pozycją już strudzony. A tu jak nie wyskoczy jakiś palant z przeciwka... – Pozdrawiam, Marek Marczak

● Stoję za krzakiem głogu z radarem w ręku, a tu wyjeżdża roztelepana ciężarówka. „Maluch" zaczyna ją wyprzedzać na ciągłej, a z drugiej strony wyskakuje volvo z prędkością światła. Niestety, zanim znalazłem odpowiedni paragraf, który pojazd należy zatrzymać w pierwszej kolejności, wszystkie 3 zniknęły z pola widzenia – przez co Skarb Państwa stracił kilkaset złotych...

● Lecę sobie samolotem nad trasą Warszawa – Lublin, patrzę w dół, a tam policjant za krzakami szarpie się z radarem, kierowca ciężarówki próbuje puścić „maluszka", a z przeciwka mknie, dużo przekraczając prędkość, Volvo – Bartek

● Jadę swoim motorkiem 230 km/h, z przodu człapie jakiś gostek w volvo, z przeciwka ciężarówka. No to daje w ogień, nagle wyłania się „maluch", mówię sobie – koniec ze mną... puszczam kierownicę... a tu nagle gostek w volvo – równy gość – ustępuje mi z drogi i zjeżdża na pobocze, na trawkę... Więc ja w manetkę, całe szczęście miałem ASR! Uratował mi życie, z drugiej strony jednak – dlaczego jeździcie tak wolno? Przez takich wolnojazdów później są wypadki!

● Siedzę sobie po pracy w rowie, patrzę, a tu z jednej strony ciągnie się jakaś ciężarówka, którą próbuje wyprzedzić jakiś „kaszel", patrzę z drugiej strony, a tu napie.... jakiś zboczeniec w volvo, podlatuje bliżej, a że się nie zmieścił na drodze, wiec wjeżdża na rów... (NA MÓJ RÓW) i po girach mi przejeżdża, p.... jeden, jak go q... dorwę, to nogi z d... powyrywam – niech no tylko poczeka, aż z gipsu wylezę! – Rolnik

● Lecę sobie UFO na podświetlnej, patrzę w dół, a tam jeden gostek na prehistorycznym sprzęcie bez UFO–esu daje 160 km/h. Wpadłby do rowu, ale pomogłem mu swoim polem magnetycznym i jakoś wyciągnąłem go z opresji. Później ten drugi, co go mykał, ledwo przeszedł, a chłopu w rowie też się udało. Ludzie!!! nie możemy wszystkim ciągle pomagać! Czy Wy wiecie, ile takich zacofanych planet mamy pod opieką?

sport service

To pierwsze wydanie naszego kącika o grach sportowych. Początki zawsze są trudne, więc zaczynamy dość skromnie, ale liczę, że dzięki Waszej aktywności szybko utyjemy. Wszystkich sympatyków wirtualnego sportu zachęcam do nadsyłania listów opisujących Wasze doświadczenia ze sportówkami czy komentujących aktualne wydarzenia na rynku gier sportowych. Nie wahajcie się nadsyłać Waszych opinii na temat poszczególnych tytułów. Również tych skrajnie odmiennych od opinii recenzentów NSS. Nasze łamy otwarte są również na ciekawe anegdoty związane ze sportówkami i informacje o wydarzeniach w Internecie. Jednak najbardziej liczę na Waszą cybersportową wiedzę: porady i tzw. taktyki zwycięstwa, często niezbędne do sukcesu w grach sportowych. Listy nadsyłajcie na adres redakcji: NEW S Service, 00–800 Warszawa 66, skr. poczt. 21 z dopiskiem „Sport Service" lub e–mailem: kczule@sgh.waw.pl.

Wieści

● Sports Interactive ogłosił datę wydania kolejnej edycji CHAMPIONSHIP MANAGERA. CM 00/01 ukaże się we wrześniu i będzie zawierał 10 nowych lig, w tym naszą ukochaną ligę polską! (Pozostałe to: australijska, chorwacka, fińska, grecka, dwie irlandzkie, rosyjska, turecka i walijska). Niecierpliwi zawsze mogą sięgnąć po stworzoną przez Chaveza, bardzo dobrą Nieoficjalną Ligę Polską do CM 99/00, którą można znaleźć m.in. pod adresem www.cm3.org.pl.

● Na początku czerwca na stronie FIFA 2000 – Polskie Centrum Graczy (www.valhalla.com.pl/fifa2000/) ukazała się druga, finalna wersja polskiego megadodatku do tej gry. Patch ten zawiera m.in.: menu w języku polskim, nowy ekran tytułowy i tło w menu głównym, polskie stadiony (wszystkie dla drużyn z I ligi + stadion reprezentacji), stroje polskich zespołów z logo sponsorów, polskie reklamy wokół stadionu, oryginalne składy dla ligi polskiej z rundy wiosennej.

● 1 maja ruszyła internetowa Strefa Gier Sportowych. Pod adresem sport.strefa.com znajdziecie najnowsze informacje na temat wydarzeń na polskim i zagranicznym rynku sportówek, bogatą kolekcję plików: patchy, edytorów, wersji demonstracyjnych i trailerów prezentujących najnowsze tytuły. SGS hostuje również strony poświęcone najpopularniejszym sportówkom: FIFIE 2000, EURO 2000, NBA LIVE i CHAMPIONSHIP MANAGEROWI.

Kristoff

Listy

O niższości FIFY.

„Nazywam się Piotr Jagodziński i może pamiętasz mnie z Nieoficjalnej Ligi Polskiej do FIFY, której kolejne wersje wysyłałem do Gamblera. Ale nie mój dodatek jest tematem tego listu, lecz moje nowe odkrycie...

Zawsze byłem fanem FIFY i w jakimś stopniu nadal jestem, ale ostatnio spędzam więcej czasu przy innej piłce. FIFA to gra zręcznościowa i zawsze brakowało mi w niej realizmu. Ale na szczęście udało mi się znaleźć ISS PRO EVOLUTION. To jest prawdziwy symulator piłki nożnej!!! Niestety, można w nią zagrać tylko na konsoli PlayStation. (Wprawdzie na PC istnieje emulator tej platformy – patrz: http://www.emu.pl/ – ale zdecydowanie lepiej się gra na szaraku, z padem w ręku i ekranem telewizora przed oczami).

Co zawiera ISS PRO EVOLUTION? Rozgrywki pucharowe, rozgrywki ligowe, w których uczestniczą w większości zespoły narodowe, choć jest też „Master League", gdzie można sterować jedną z szesnastu najlepszych drużyn klubowych.

Najważniejszy jest engine gry. To właśnie on sprawia, że o ISS PE można powiedzieć, że to prawdziwy symulator piłki nożnej. Wszystkie zagrania, wykonywane na ekranie TV, wyglądają tak jak na prawdziwej murawie. Nie ma dziwnych dryblingów, strzałów głową przez pół boiska czy samotnych rajdów przez pół boiska, zakończonych zdobyciem gola.

Grze trzeba poświęcić trochę czasu, aby się jej nauczyć. Szczególnie na poznanie przeciwników – przeciwko każdemu trzeba zagrać inaczej. Mimo to gra jeszcze mi się nie znudziła – gram drugi miesiąc w ISS–a i nadal z takim samym zapałem co na początku, a to dawno nie zdarzyło mi się z FIFĄ.

To, co najważniejsze w futbolu, to ustawienie i taktyka – identycznie jest w ISS. Różnice w ustawieniu zespołów odgrywają dużą rolę w ich meczowych poczynaniach. Oczywiście umiejętności poszczególnych drużyn i piłkarzy również są mocno zróżnicowane. Na przykład grając Polską przeciwko Brazylii trzeba przede wszystkim bardzo uważnie się bronić. Ustawienie 4–4–2 defensywne i kontratak są jakąś metodą, ale i tak bardzo ciężko coś zdziałać przeciwko wirtualnym Latynosom.

Grafika PSX–owego ISS–a jest dużo gorsza od pecetowej FIFY, ale jego grywalność rekompensuje to z nawiązką. Zachowania wielu piłkarzy są realistycznie odwzorowane, np. gdy rzut wolny wykonuje Roberto Carlos, widać, jak bierze długi rozbieg, następnie szybko drobi nogami, nagle przyspiesza i piłka niczym rakieta ląduje pod poprzeczką rywali. Animacje są naprawdę rewelacyjne! Teraz dopiero widzę, że w FIFIE piłkarze nie biegają, tylko wyglądają, jakby jeździli na łyżwach.

Jeszcze za mało, by Cię przekonać? To powiem, że w ISS można symulować grę zespołowa. A zrealizowano to tak, że komputer przejmuje sterowanie nad częścią naszych zawodników, a my w tym czasie możemy szukać czystej pozycji albo ustawić się tak, aby jak najszybciej dojść do prostopadłego podania na wolne pole.

Dodam jeszcze, że w trybie „Master League", gdy się wybiera jakiś zespół, nie ma on oryginalnego, prawdziwego składu. Grają w nim jacyś słabeusze, w odróżnieniu od pozostałych klubów, gdzie piłkarze mają oryginalne nazwiska. Dopiero z czasem, za każdy remis i każde zwycięstwo, otrzymuje się punkty (im większa różnica bramek, tym więcej punktów), a za te punkty kupuje się zawodników. I to nie tylko tych sławnych z prawdziwymi nazwiskami, ale ze wszystkich drużyn zawartych w grze.

To tyle w ramach zachęty. Naprawdę warto sięgnąć po ISS PRO EVOLUTION, szczególnie teraz, kiedy na PC jest całkiem dobry emulator PSX–a."

Piotr Jagodziński

THE X FILES™

Witam w wakacyjnym wydaniu The X Files!

Bieżące wydanie poprowadzi Campari. Ja natomiast proponuję wszystkim x-philom, aby podczas wakacji bacznie obserwowali niebo, mając pod ręką aparat fotograficzny lub kamerę. Najciekawsze zdjęcia UFO opublikujemy!

Hunter

Za oknem pogoda taka, że aż się chce gdzieś wyjechać i zostawić ukochanego kompa w domu (potraficie to jeszcze zrobić? ;P) Krótko mówiąc – odpocząć! Wreszcie wszyscy będziemy mieli tę okazję, bo oto nadeszły od dawna wyczekiwane WAKACJE!!! A zaraz po nich TVP 2 wyemituje siódmy sezonik „exfajli"!!! Mniam, mniam! Tę porę roku lubię chyba najbardziej :))) My tu gadu gadu, a coraz mniej miejsca na tekst zostaje... Proponuję zacząć od opisów ostatnich odcinków sezonu siódmego. Zapraszam.

FIGHT CLUB

Hmmm... To naprawdę dziwny odcinek – zresztą przeczytajcie fragment recenzji Bartka Węglarczyka, zamieszczonej na świetnej stronce www.xfiles.rubikon.pl:

„Dwaj mężczyźni w koszulach z krawatem jadą na rowerach przez osiedle mieszkaniowe w Kansas City. To świadkowie Jehowy. Zatrzymują się przed jednym z domów, biorą literaturę i stukają do drzwi. Otwiera im kobieta – Betty. Niestety, nie ma dla nich czasu. Mężczyźni jadą dalej i zatrzymują się przed kolejnym domem, gdzie drzwi otwiera im... ta sama kobieta, różni się tylko imieniem – Lulu. Mężczyźni niespodziewanie zaczynają się bić...

Następnego dnia dwoje agentów FBI – bardzo podobnych do Muldera i Scully, a nawet mówiących ich głosami – pukaja do drzwi Betty w sprawie bijatyki świadków Jehowy. W tym momencie ulicą przejeżdża Lulu – agenci zaczynają się bić w taki sam sposób, jak wcześniej robili to mężczyźni w krawatach...".

Nie powiem, interesująca zapowiedź, lecz ponoć sam epizod niespecjalnie wciąga. Cóż! Pożyjemy, zobaczymy...

JE SOUHAITE

Podejrzewam, że Carter skoncentrował się na rozważaniu, czy ma dalej produkować X FILES, czy też nie, a całkowicie zapomniał, że ma jeszcze do zrobienia „Fight Club" i „Je Souhaite". Niestety, szczerze mówiąc – oba odcinki są nieciekawe i widać, że ktoś nad nimi solidnie nie popracował ;(„Je Souhaite" to kolejny epizod, który właściwie o niczym nie opowiada. Anson, sprzątacz hangarów, dostaje zadanie uporządkowania skrytki numer 407. Znajduje tam dywan i zawiniętą weń kobietę (sic!). Pracodawca Ansona, Jay, nie może porozumieć się z nim przez krótkofalówkę, postanawia więc nawrzeszczeć na niego, że się obija, ale nieoczekiwanie... znikają mu usta. Byłbym zaskoczony, gdyby Mulder nie zajął się tą sprawą :) Razem z Jayem, ofiarą paranormalnego zjawiska, rozpoczyna długie i żmudne śledztwo...

SEZON ÓSMY

Dokładnie 5 maja ekipa filmowa „The X Files" formalnie zakończyła prace nad serią siódmą. Wszystkie zaplanowane odcinki zostały zrealizowane. Przez kilka dni nie pojawiały się na Necie ŻADNE newsy na temat przyszłości naszego ukochanego serialu... Lecz ta cisza nie mogła trwać wieki! 18 maja na wszystkich site'ach dotyczących „exfajli" pojawiła się informacja: „Chris Carter podejmuje się nakręcenia kolejnego sezonu „Z Archiwum X"...". No dobrze, ale czy Duchovny i Anderson zgodzili się wystąpić w ósmej odsłonie? Z Gillian sprawa była prosta, bo filmowa Scully miała podpisany kontrakt na jeszcze jedną serię. Natomiast Duchovny takowego nie posiadał... Na szczęście tego samego dnia wieczorem pojawił się króciutki komunikat: „David wraca na 11 epizodów".

Moment – coś tu nie gra... Tak, tak! To nie pomyłka! Dawidek rzeczywiście wraca, ale tylko na POŁOWĘ przyszłego sezonu... W takim razie, z kim będzie współpracować Scully? I na to pytanie jestem w stanie Wam odpowiedzieć: oto pojawi się całkiem nowa postać – kolejny wyszkolony, gotowy do akcji agent FBI :) Najprawdopodobniej wystąpi on we wszystkich epizodach serii ósmej, zaś Mulder będzie się pojawiał o wiele rzadziej niż dotychczas – w malutkich rolach, na dodatek „rozsypanych" po całym sezonie.

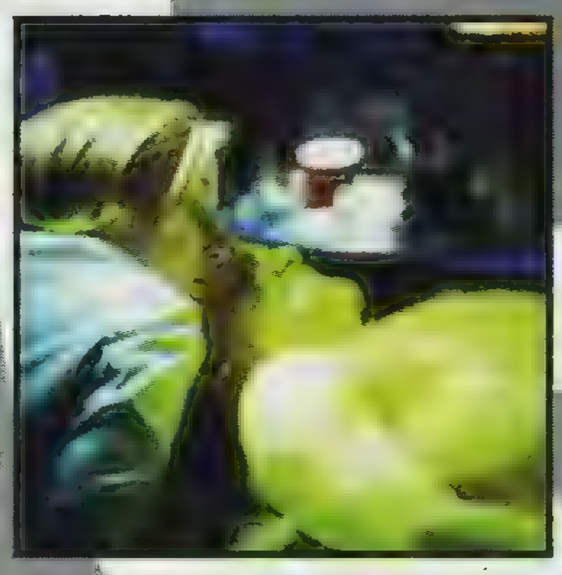
Tak pokrótce wyglądają plany 20th Century Fox co do nadchodzącej ósemki... Lecz to nie koniec niespodzianek! Zapraszam do lektury recenzji odcinka podsumowującego serię siódmą – odcinka pt. „Requiem".

REQUIEM

Ach! Na to czekałem od wielu lat! Świetna fabuła, reżyseria, multum wydarzeń – po prostu idealny scenariusz, który podsumowuje nie tylko ubiegły sezonik, ale także poszczególne postacie. Zacznijmy od krótkiego opisu.

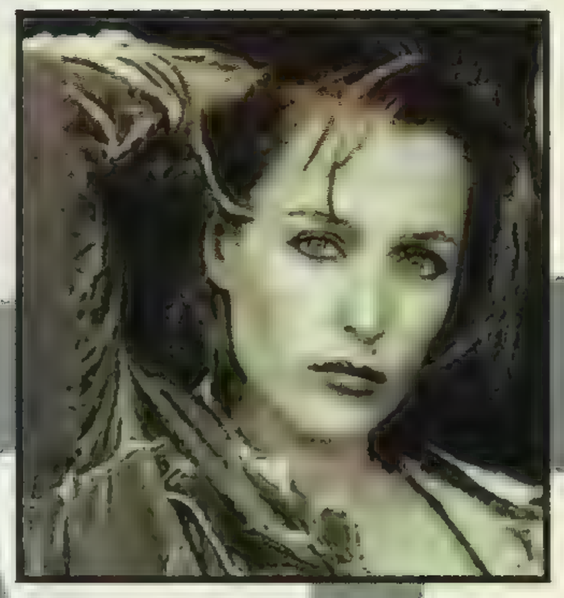
Wszystko zaczyna się w tym samym miejscu, w którym rozgrywała się akcja pilota pierwszej serii „The X Files". Agent Miles jedzie swym radiowozem przez las. Nagle wóz odmawia posłuszeństwa i z rozpędu uderza w samochód innego funkcjonariusza policji. W lesie zaczyna się palić, do Milesa podchodzi ranny właściciel drugiego pojazdu. Sączy się z niego... zielona krew. Kojarzycie?

W tym czasie w biurze Muldera trwa inspekcja. Oficer finansowy narzeka, że Fox



wydaje za dużo pieniędzy na podróże. Twierdzi też, że dalsze prowadzenie Archiwum X jest bezsensowne i nie jest to dobry sposób na wydawanie pieniędzy podatników. Za sprawą Palacza na wolność trafia Krycek. Ponoć Cancer Man jest już w ostatnim stadium choroby – chce się koniecznie zobaczyć z Alexem...

Można by tak opowiadać w nieskończoność, ja opisałem Wam tylko początek tego fascynującego epizodu. Jak widać, bohaterów – zarówno tych dobrze nam znanych, jak i dopiero wkraczających do „exfajlowego" światka – pojawi się naprawdę DUŻO. Oprócz umierającego Palacza, Alexa Krycka, Skinnera oraz – oczywiście – Muldera i Scully, będziemy mieli przyjemność spotkać się także z Trzema Strzelcami (jeeee;P) i wspomnianym już wcześniej nowym agentem FBI – Billem Milesem (Carter prezentuje tę postać już w „Requiem").



Czyli jak na SEASON FINALE przystało – niespodzianek nie zabraknie. Jest ich nawet aż za nadto! Pozwolę sobie wymienić:

– Muldera porywa UFO (bezpowrotnie...);

– Krycek zabija Palacza;

– Scully dowiaduje się, że jest w ciąży (ach, ci ADAŚ I PIRAT BARNABA ;))

Reasumując: nie pamiętam aż tak DOBREGO epizodu jak „Requiem".

A oto fotki z „Requiem" – na jednej możecie zobaczyć nowego partnera Scully – Billy'ego

Po prostu jest to arcydzieło – i na takie miano z pewnością zasługuje...

Na zakończenie chciałbym Wam życzyć miłych, spokojnych, udanych i dłuuuugich (:>) wakacji...

Do zobaczenia we wrześniu!

Campari

MOJE BOJE

CZYLI POWRÓT EMERYTA

Nie będę ukrywał, że moją najbardziej ulubioną grą ostatnich dwóch lat jest CLOSE COMBAT 3. Swego czasu z niecierpliwością oczekiwałem na zapowiadany przełom w postaci CC4 z dodaną warstwą strategiczną. Co z tego wyszło, chyba wszyscy wiedzą – obrzydliwy koszmarek, niezrozumiały i nudny. I to bynajmniej nie z powodu miejsca i czasu gry. Nie przeczę, że wolałbym, aby CC4 nadal dotyczyło frontu wschodniego – więcej możliwości, ciekawsza warstwa strategiczna. A właśnie! Warstwa strategiczna w CC4 zupełnie mnie zawiodła, chociaż warstwa taktyczna i rozwiązanie bitewek też było do luftu.

Ponieważ nikt już nie zrobi kolejnego CC w wydaniu strategicznym na froncie wschodnim, pozwolę sobie rzucić garść pomysłów, jak według mnie taka gra mogłaby wyglądać. Przy okazji udowodnię – mam nadzieję – swoją tezę z poprzednich odcinków MB, że nawet gdyby Rosjanie w 1941 r. uderzyli pierwsi, to i tak nie pokonaliby Niemców. Już w CC3 podstawowym błędem było to, że słabość Rosjan w 1941 r. wyrażono mniejszą ilością punktów, za jakie mogli oni wystawiać wojsko. Nic bardziej mylnego. Po pierwsze, można było oszukać komputer, cofając się kilka plansz, kupując po drodze coraz więcej jednostek i rozłupując niemieckie czołgi na wybranej planszy, a tym samym kończąc ich marzenia o blitzkriegu. Po drugie, słabość obrony na danym odcinku nie polegała na obsadzeniu go jedną drużyną. Tak naprawdę w CC w ogóle nie widać różnic między dwiema armiami na froncie wschodnim. A powinny one być widoczne, i to zarówno właśnie w warstwie strategicznej, jak i taktycznej.

W tej drugiej powinno być uwypuklone odkrycie Pejotla, obecnie publikowane przez wszystkich inteligentnych historyków. Niemiecka drużyna była wyposażona w rkmy MG 34, a karabiny służyły do ich osłony. Drużyna radziecka też była wyposażona w rkm, ale o zasilaniu talerzowym i – co za tym idzie – mniejszej szybkostrzelności. Był on więc jedynie wsparciem dla ognia broni ręcznej. Wynika z tego, że Niemcy mieli przewagę już na poziomie drużyny. Drugim istotnym elementem było lepsze wyszkolenie i dowodzenie, i to na każdym szczeblu.

Tu dochodzimy do warstwy strategicznej CC. Jak można ją było oddać? Oto gracz wybiera, której armii (Niemiec) lub Frontu (Rosjanin – ale w późniejszym rozumieniu Frontu) byłby dowódcą. Następnie określa, czy atakuje, czy też się broni, na którym skrzydle skupia wysiłek i jakie siły w danym rejonie wydziela. Następuje konfrontacja na kierunku uderzenia gracza atakującego. Okazuje się, kto jakie siły wydzielił. Obrońca może być zaskoczony itp. Gracze mają teraz do dyspozycji siły wynikające z wydanych rozkazów. Ponieważ na planszy mieści się wzmocniona kompania, rozgrywka mogłaby wyglądać tak:

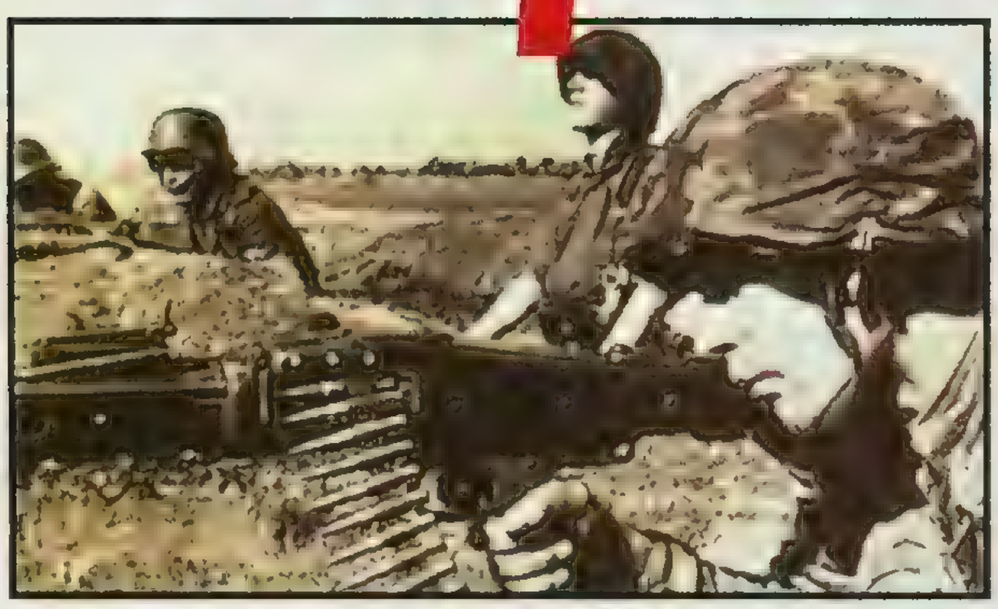
Atakujący ma do dyspozycji np. batalion piechoty lub czołgów, odpowiednio wzmocniony przez oddziały wsparcia, przydzielone dywizji do ataku. Bitwa na danej planszy musiałaby przebiegać etapami, byłaby więc ciekawsza. I tak, przy ataku batalionu piechoty z przydzielonym plutonem saperów i artylerią gracz niemiecki do pierwszej walki na danej planszy wydzieliłby saperów z plutonem piechoty i baterią artylerii (poza mapą). Saperzy oczyściliby drogę przez pola minowe obrońcy i zapory z drutu (jeżeli obrońca zajmowałby pozycję przez jakiś czas i mógł ją umocnić). Obok akcji saperów artyleria prowadziłaby przygotowanie ogniowe na pozycje nieprzyjaciela. Kolejna potyczka na tejże mapie to już właściwy atak piechoty. Ruszyłaby pierwsza kompania batalionu z ewentualnym wsparciem jakichś dział szturmowych czy samochodów pancernych. Gdyby atak się nie powiódł, do natarcia ruszyłaby trzecia, rezerwowa kompania (druga walczyłaby na innym odcinku). Przy ewentualnym niepowodzeniu dzień gry kończyłby się dopiero teraz. Gracze podciągaliby siły i rezerwy, zaś oddziały wypoczywały. Gdyby jednak podczas któregoś natarcia Niemcy odnieśli sukces, pozycje radzieckie byłyby zdobyte, ale nie przełamane.

Teraz czas na działania obrońcy, który pchnąłby ewentualne rezerwy do kontrataku – byłaby to kompania rezerwowa broniącego się batalionu. Problemy zaczęłyby się drugiego dnia bitwy. Gdyby Niemcy pierwszego dnia zdobyli pozycję i odparli kontratak, następnego przesunęliby się na kolejną mapę w głębi pozycji radzieckich. I tu zaczynają się schody – komputer musiałby wyliczyć, czy dowódca radziecki zdecydował się kontratakować odwodowym pułkiem, czy też zrezygnował z walki lub nie miał łączności. Dzięki temu gracz mógłby poznać siłę walki taktycznej w starciach i rzeczywistą przewagę Niemców, polegającą na większej samodzielności dowódców taktycznych, lepszym wyszkoleniu piechurów i większej sile ogniowej broni piechoty. Z drugiej strony gracz ujrzałby, że w każdej walce jest zazwyczaj ten sam przeciwnik – kompania piechoty – ale zmieniają się inne elementy, takie jak siły wzmocnienia, przygotowanie lub zaskoczenie (czy widzicie natarcie niemieckich czołgów na kolumnę radziecką na szosie?), siła woli w oporze itp. Różnice w kolejnych etapach Wojny Ojczyźnianej nie polegałyby na tym, że zmieniałby się sprzęt i liczba punktów do wydania na oddziały, ale że kontrataki dochodziły do skutku, wojsko się nie cofało, wzrastała umiejętność posługiwania się bronią i rosły siły wsparcia. W warstwie strategicznej gracz mógłby docenić to, co się stało w 1941 r. Masy radzieckiej piechoty i czołgów nie były dowodzone i zaopatrzone. To nie tak, jak w CC3, gdzie było ich mało – one po prostu często nie wiedziały, co robić. Grając stroną radziecką dysponowalibyśmy np. sześcioma dywizjami piechoty i korpusem zmechanizowanym oraz sporą ilością artylerii. I co z tego, skoro w decydujących starciach (tzw. scherpunkt) na pole walki nie przybywałyby odwody, bo z braku łączności nikt by o kryzysowej sytuacji nie wiedział! Masy wojsk gracza musiałyby bez walki uciekać w panice na nowe pozycje, gubiąc po drodze sprzęt i żołnierzy. To fascynujące – jeśliby nawet gracz stojący po stronie radzieckiej w pojedynczych starciach odniósł zwycięstwo i powstrzymał Niemców, to sytuacja na innych odcinkach zmuszałaby go do odwrotu.

Tak skonstruowana gra byłaby pełniejsza. Gracz mógłby przydzielać dywizjom uzupełnienia, patrzyłby, jak mimo stosunkowo

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Mój CLOSE COMBAT



ko w warstwie operacyjnej i strategicznej można odkryć cały wachlarz słabości Rosjan.

Miernotę Armii Czerwonej najlepiej charakteryzuje napaść na Polskę i Finlandię w 1939 r. Przez kolejne dwa lata zrobiono wiele, by naprawić błędy, ale nie aż tak wiele, ponieważ zjawiska, o których zaraz napiszę, były charakterystyczne już dla armii carskiej. Można więc śmiało powiedzieć, że są to rzeczy, z którymi Rosjanie nie radzą sobie organicznie. Przy opisie tych słabości posłużę się cytatami z książki Czesława K. Grzelaka pt. „Kresy w czerwieni 1939" wydawnictwa Neriton (Warszawa 1998 r.).

Pierwszą specjalnością Rosjan jest „porządek", sprawdzający się przy mobilizacji. W Kijowskim Specjalnym Okręgu Wojskowym „plan dostarczenia środków transportowych w związku z dużym procentem wybrakowania (40% niesprawnych samochodów) załamuje się. Dla rezerwistów dwóch dywizji brakuje umundurowania i pościeli. Do jednostki wojskowej nr 8772 w pierwszym dniu powinno przybyć 655 żołnierzy rezerwy – przybyło 300; zamiast 600 koni – dostarczono 300". W Białoruskim Specjalnym Okręgu Wojskowym „rezerwiści wezwani do jednostek nie stawili się w terminie. W jednostkach wojskowych Mińskiej Grupy Armijnej stawiło się 28% żołnierzy rezerwy, a z 484 samochodów – przybyło 23. Według planu powinno przybyć 61 traktorów – otrzymano 0. Na dworcu w Witebsku drugą dobę przebywało 45000 rezerwistów z powodu nieprzygotowania transportu". W Leningradzkim Okręgu Wojskowym „stawiennictwo żołnierzy rezerwy Okręgu – 60%. Jednostki wojskowe nie przygotowały się należycie do przyjęcia żołnierzy rezerwy, w rezultacie czego ludzie śpią na podłodze bez słomy i materaców. Rezerwiści przybywający do jednostki wojskowej nr 4809 noc spędzili na ulicy. Nie zorganizowano dla nich wyżywienia, jedzono suchy chleb i ziemniaki, które kopano na kołchozowych polach. W Monczegorsku z uwagi na brak umundurowania nie przyjęto około 1 000 żołnierzy rezerwy".

Włos się jeży, co? Czy ktoś taki mógł wygrać? Ale na tym nie koniec. Za niepowodzenia w Polsce odpowiadały takie czynniki, jak słabe rozpoznanie sił i pozycji polskich, odbijające się na szybkości marszu, częste rozwijanie szyków i ostrzeliwanie się wzajemne. Praca tyłów była fatalna nie tylko w momencie mobilizacji. Brakowało paliwa. Braki te dały o sobie znać już pierwszego dnia! (Widzicie to w grze strategicznej CC – gracz radziecki ma czołgi, ale tylko stojące). I to w sytuacji, gdy z uwagi na powolną koncentrację dywizji strzelców w natarciu uczestniczyły głównie czołgi (potem trzeba było zlewać paliwo z kilku czołgów do jednego). Czołgi stawały nie tylko dlatego, że brakowało paliwa. One się po prostu w zastraszającym tempie psuły, a części zamiennych brakowało. Tzn. paliwo i części były, tylko że na głębokich tyłach. „Ani sztaby armii, ani frontów nie potrafiły podciągnąć stacji zaopatrzeniowych jak najbliżej oraz dokonywać rozładunku w taki sposób, by transporty nie czekały na rozładunek i dalszą ekspedycję po 2–3 doby".

Oprócz błędów logistycznych występowały błędy w dowodzeniu. Często dowództwo armii lub frontu nie wiedziało, gdzie są jego oddziały, dublowano rozkazy, tę samą miejscowość miały zajmować dwie różne jednostki. Bywało i tak, że Baranowicze zajęły siły pancerne, ale dowództwo radzieckie dowiedziało się o tym wieczorem. Dowództwa zmieniały miejsce postoju bez powiadomienia. Siadała łączność radiowa, posługiwano się oficerami łącznikowymi, którzy często nie mogli odnaleźć adresata. Obrazu beznadziejnego dowodzenia dopełniało morale żołnierzy. „Planowano przemieszczać się i walczyć jak największymi oddziałami, bowiem sporadyczne walki 17 września wykazały, że nieostrzelani żołnierze, w większości rezerwiści, nawet przy niewielkiej wymianie ognia wykazywali objawy tchórzostwa i paniki. Notowano również odstawanie w marszu żołnierzy, a nawet całych pododdziałów, w wyniku czego kolumny batalionowe czy pułkowe liczyły wiele kilometrów, doprowadzając do tworzenia zatorów, a nawet gubienia trasy marszu". Pyszne!

W grze strategicznej gracz radziecki byłby wielce zdziwiony, gdyby przystępował do walki obronnej wybierając kompanię piechoty ze wzmocnieniem, ale na mapie odnajdywałby kompanię bez kilku drużyn – strachliwą, uciekającą przy najmniejszym ostrzale i bez amunicji. Bo taka była rzeczywistość także w 1941 r. I w taką grę chciałoby się zagrać. Nawet (a może szczególnie) po stronie Armii Czerwonej.

Dariusz „Berger" Góralski

niewielkich strat topnieją jego bataliony, wyznaczałby kierunki, udzielał wsparcia, słowem – dowodził. Bitwy (także w większej skali, z udziałem lotnictwa i artylerii) być może byłyby długie, ale dzięki temu cała kampania 1941–1945 mogłaby starczyć na miesiąc fascynującej gry, a gracz miałby poczucie rzeczywistego udziału w operacjach, bowiem tyl-

III POLSKI WIRTUALNY ZLOT MIŁOŚNIKÓW FLIGHT SIMULATORA

Zwariowany Weekend

Dziś mało tekstu, a więcej zdjęć. Mniej więcej połowa DZ została przeznaczona na prezentację zdjęć zrobionych w Góraszce, a reszta to relacja ze zlotu Flight Simulator 2000, organizowanego przez naszą redakcję oraz firmę TOM (www.tom.pl).

...a zaczęło się tak niewinnie!

W przypadku poprzednich Zlotów pomysł zawsze wychodził od mojej skromnej osoby. Tym razem jednak tak nie było. Nic z tych rzeczy, panowie! Muszę się przyznać bez bicia, że w ogóle na ten temat nie myślałem. Aż tu pewnego niedzielnego popołudnia (no, w Polsce to był wieczór, zainteresowani wiedzą w czym rzecz) w czasie jednego z licznych lotów online w towarzystwie Tajmura i Matriksa, ten pierwszy rzucił haslo: „– Ojciec, a pamiętasz, jak zrobiłeś zlot na FS98? Czy masz coś takiego jeszcze w planach?". No i klamka zapadła!

Pierwszy termin został wyznaczony na ostatni weekend kwietnia, ale, krótko mówiąc, dzięki uprzejmości dobrych znajomych z Polski udało się załatwić stałe łącze dla hosta na pierwszy weekend maja. Weekend – jak się później miało okazać – był zwariowany.

Zlot ruszył w piątek, i to z jaką pompą!!! No, może troszkę przesadziłem, ale jakimś cudem udało mi się wygospodarować trochę wolnego czasu w pierwszy dzień zlotu. Ku mojej wielkiej uciesze zastałem kilku „symulatorowców". Gwoli rzetelności przypomnę, że miejscem spotkania było lotnisko Gdańsk – Rębiechowo, zaś „platformą operacyjną" FLIGHT SIMULATOR 2000. Tak więc wchodzę sobie na sesyjkę, a tam... siedzi sobie już pięciu chłopa i lata! I to jeszcze jak! Przy terminalu zauważyłem między innymi Mooneya, na pasie – w towarzystwie kilku Cessn – stał Boeing 737, a nad całością „wisiał" Bell 206. Bardzo miłym zaskoczeniem był fakt, iż na zlocie pojawiło się kilka nowych twarzy. Główny punkt programu na piątek: lot na trasie Gdańsk – Warszawa – Gdańsk. Lot dosyć ciekawy, bowiem część pilotów wykonywała go małymi samolotami turystycznymi, a pozostali Boeingami. Naturalną koleją rzeczy było więc puszczenie maluchów przodem... Lot był ciekawy, zwłaszcza jeśli chodzi o wyprzedzanie mniejszych samolotów w powietrzu. No bo tak: ty lecisz Boeingiem na wysokości piętnastu tysięcy stóp, a pod tobą przemyka dwukrotnie wolniejsza Cessna. Nie to jednak było najbardziej interesujące. Otóż już w trakcie schodzenia na Okęcie w Gdańsku pojawił się... SR–71 Blackbird! I nikt o nim nie wiedział (wszyscy w zasadzie albo już wylądowali, albo schodzili do lądowania w Warszawie) aż do momentu, kiedy jego pilot zadeklarował: „Eee, zaraz Was wszystkich dogonię..." Nie wiem, ile czasu zajęłoby Blackbirdowi pokonanie dystansu Rębiechowo – Okęcie, w każdym razie na pewno nie odbywałoby się to na wysokości kilkuset metrów nad ziemią... Ważne, że nikt z obecnych nie spanikował i wszyscy byli już spokojnie pod terminalem, kiedy nad warszawskim aerodromem pojawił się samolot określany mianem „superszpiega"...

Dziwnym zrządzeniem losu zawsze w przypadku zlotu trafiamy na lotnisko, które pełniło rolę gospodarza takiej imprezy poprzednim razem: W czasie II Zlotu było to lotnisko w Poznaniu, zaś I Zlot odbywał się na Okęciu. Jak już wcześniej napisałem, Okęcie zaliczyliśmy w piątek. W sobotę przyszła kolej na... Poznań. Zbiórkę zarządziliśmy oczywiście w Rębiechowie – frekwencja mniej więcej na tym samym poziomie. Tym razem jednak większość stanowiły Boeingi, a dzięki temu nasz lot do Poznania skrócił się do około godziny. Przelot był w miarę spokojny, jak na samoloty pasażerskie, ale naturalnie największe emocje wywoływało obserwowanie lądowania drugiej osoby („Ooo! Ładny kangurek! Do Australii może się wybierasz???"). Warto przypomnieć, że w trakcie przelotu do Poznania złamaliśmy chyba wszystkie przepisy odnośnie separacji między poszczególnymi statkami powietrznymi. Powrót na Rębiechowo nie odbył się jednak bez zakłóceń, gdyż serwerek dał o sobie znać – po prostu kilku uczestników Zlotu było systematycznie wykopywanych... Niemniej do Gdańska szczęśliwie wróciły dwa Boeingi 737. W tym miejscu warto zwrócić uwagę, że oprócz zwykłych symulatorowych „wyjadaczy" obecny był też... prawdziwy pilot! Kilka osób – w tym autor tego artykułu – „urozmaiciło" swoje symulatory przez dodanie programu Roger Wilco, umożliwiającego realną komunikację głosową, dzięki czemu jego posiadacze mogą prowadzić rozmowy niemalże tak, jak w prawdziwym samolocie.

Trzeci dzień, niedziela, był, jak się okazało, pechowy dla uczestników zlotu, a to ze względu na to, że nie można było połączyć się z serwerem hostującym. Ale cóż, mówi się trudno, na takie rzeczy trzeba się czasami przygotować. Zwłaszcza jeśli się zna jakość połączeń telefonicznych w Polsce... Z obserwacji forum Wirtualnych Skrzydeł wynikało, że tego dnia było kilku chętnych do polatania. No, ale nie spuszczajmy nosów na kwintę, panowie, bowiem – jak już napisałem w relacji z poprzedniego, drugiego zlotu (dostępnej na Flight Simulator Page Wirtualnych Skrzydeł) – niewątpliwie najgorsze mamy już za sobą, a zlot ma bardzo dużą szansę na przerodzenie się w regularną internetową imprezę. Przede wszystkim cieszę się, że udało się nam doprowadzić go do skutku. W tym miejscu chciałbym podziękować wszystkim, którzy pomogli mi w realizacji tego przedsięwzięcia, a zwłaszcza TopGunowi, który wniósł wiele osobistego wkładu w doprowadzenie imprezy do końca, wszystkim ludziom z NEW S SERVICE, a także, a w zasadzie – ponad wszystko – ludziom z internetowej firmy Tom (www.tom.pl), którzy udostępnili nam stałe łącze z serwerem hostującym III Polski Wirtualny Zlot Miłośników Flight Simulatora.

Ojciec

A oto „ważka śmierci" – słynny Apache. Niestety, redaktorom NSS nie było dane ujrzeć go w locie

F–16 z polskimi oznaczeniami? Ta makieta stanowi część kampanii promocyjnej na rzecz zakupu przez Polskę F–16. Czy jest to najlepsze rozwiązanie nie wiem, ale popatrzeć miło

Góraszka 2000

W dniach 3–4 czerwca w Góraszce odbyła się już piąta edycja Pikniku Lotniczego. Jak chwalą się organizatorzy, są to największe cywilne pokazy lotnicze w Polsce. Ekipa NSS, w postaci mnie i Gumnana, zjawiła się tam w sobotę po południu. Obejrzeliśmy pokazy w locie, ekspozycję statyczną oraz zwiedzaliśmy liczne stoiska sponsorów. Na tym jednak nie koniec – każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Fani motoryzacji mogli podziwiać zabytkowe samochody, które co chwila krążyły po terenie imprezy, a miłośnicy Urszuli mogli obejrzeć jej koncert. Było bardzo gorąco, ale osobiście nie żałuję tych paru godzin w pełnym słońcu. Jak ktoś tam był, to wie, jak tego można było dokonać, reszta może się tylko domyślać na podstawie zdjęć.

TopGun

Na zdjęciu tego nie widać, ale te Wilgi lecą naprawdę blisko siebie. Te niemłode już samoloty jeszcze długo będą służyć do holowania szybowców na Polskich lotniskach

A to malutki AT–3 jeden z najtańszych dostępnych w Polsce samolotów. Może za kilkanaście lat każdy będzie miał takiego na podwórku?

A oto fragment wystawy poświęconej historii motoryzacji

To znowu tylko makieta. Może Szwedom uda się sprzedać swoje maszyny do Polski

Od samolotów byliśmy oddzieleni barierkami i ochroniarzami. Daleko nam jeszcze do Zachodu, gdzie na pokazach można podejść naprawdę blisko do wystawianych maszyn

Klęska Urodzaju

Jaka część kobiecej garderoby jest najbardziej narażona na uszkodzenia? Oczywiście wszystkie przedstawicielki pięknej płci odpowiedź na to pytanie już znają. Tak jak i przedstawiciele płci brzydkiej. Przynajmniej ci, którzy wolą towarzystwo pań od towarzystwa komputera. Mowa tu o tych delikatnych, pajęczynopodobnych kawałeczkach materiału, które oblekają kobiece nogi i mają tendencje do błyskawicznego „puszczania oczek". Dziewczyna zabierająca ze sobą do torebki parę dodatkowych rajstop czy pończoch nie jest żadnym wyjątkiem. I nie zabiera ich bynajmniej, gdyż w skrytości ducha marzy, że te, które ma na sobie, zostaną zerwane w dzikim szale przez ukochanego. Nie, ona wie, że wystarczy lekkie draśnięcie pierścionkiem, bransoletką, paskiem zegarka, a nawet źle opiłowanym paznokciem, aby natychmiast ta delikatna pajęczynka zamieniła się w mało apetyczne farfocle. Czy tak musi być? Czy nauka, która niedługo będzie przygotowywała na zamówienie ludzkie klony i która pośle nas na Marsa, nie potrafi sobie poradzić z tak trywialnym problemem jak damskie rajstopy? Oczywiście, że potrafi! Tyle że widzicie: ona nie chce. Stosowne patenty już dawno leżą w zaciszu sejfów i nigdy nie ujrzą światła dziennego. Dlaczego? Dlatego, że przemysł pończoszarski, rajstopniczy, czy jak go tam zwą, zbankrutowałby następnego dnia po wprowadzeniu w życie wynalazku niezniszczalnych rajstop.

A czy nie zastanawiało Was, dlaczego ulicami naszych miast suną ohydnie brzęczące metalowe pudełka, wysyłające w atmosferę chmurę trujących odchodów, zwanych spalinami? Dlaczego od lat nie zaszła żadna radykalna zmiana dotycząca napędu samochodów? Owszem, silniki są coraz bardziej wydajne, oszczędne, mniejsze, ale jednak nadal są to silniki spalinowe. Żadnej rewolucji tu nie zobaczyliśmy. Zapewne każdy z nas dopuszcza możliwość jeżdżenia dziesięcioletnim mercedesem czy toyotą. A usiedlibyście przed monitorem dziesięcioletniego komputera? Dlaczego w tak ważnej dziedzinie, jaką jest komunikacja, nie zaszły praktycznie żadne zmiany od czasów króla Ćwieczka? Co z samochodami elektrycznymi? Co z samochodami napędzanymi energią słoneczną? Czy nie zauważyliście, jak mało mówi się o pracach prowadzonych nad tymi problemami? Czyżby nasza nauka nie dawała sobie znowu rady z rozwiązaniem tak trywialnego problemu? Spieszę donieść, że ona już sobie poradziła. Tyle że stosowne patenty leżą w zacisznych sejfach naftowych magnatów, koncernów naftowych czy koncernów samochodowych. Nikomu nie zależy na tym, aby wstrząsać światem (wyobraźcie sobie konsekwencje z rezygnacji z używania przetworzonej ropy naftowej jako paliwa), tylko po to, aby jeździło nam się ciszej, wygodniej i abyśmy nie truli powietrza, roślinek, zwierzątek i siebie samych.

Dlaczego pisałem o rajstopach i samochodach? Być może co bardziej wnikliwi Czytelnicy (hej, są tu tacy?) już znaleźli pewne podobieństwa. Oto mamy dwie gałęzie przemysłu, które nie wprowadzając udoskonaleń i innowacji, bronią się przed upadkiem. Krótko mówiąc: oferują nam produkty gorsze, gdyż gdyby oferowały lepsze, to zniszczyłyby same siebie.

Powyższe rozważania na temat podcinania gałęzi, na której się siedzi, przyszły mi na myśl, kiedy wyczytałem, że na targach E3 zaprezentowanych zostało 2 400 nigdy do tej pory nie pokazywanych tytułów gier, które właśnie przygotowywane są przez firmy z całego świata. Czy jesteście w stanie wyobrazić sobie tę liczbę? 2 400 tytułów! Gdyby kompakty z tymi grami (same kompakty, a nie tekturowe pudełka) ustawić jeden na drugim, otrzymalibyśmy górę wysokości 24 metrów, czyli sięgającą gdzieś w okolice ósmego piętra standardowego wieżowca. Gdybyśmy na zapoznanie się z każdym z tych tytułów poświęcili tylko jeden dzień, to zajęłoby nam to niemal siedem lat! A w międzyczasie rosłaby góra tych produktów, które przygotowano w międzyczasie.

Dobra – powie ktoś – ale czy nie powstają na świecie tysiące filmów i książek? Czy w jakiś sposób zaszkodziło to przemysłowi filmowemu i księgarskiemu? Jasne że nie. Ale film możemy obejrzeć w dwie godziny, książkę przeczytać – powiedzmy – w jeden dzień. Książkę możemy czytać w autobusie, tramwaju, pociągu czy na ławce w parku, łącząc to z wyprowadzaniem na spacer dziecka lub psa. Film możemy oglądać i jednocześnie rozmawiać przez telefon, oglądać równocześnie drugi film (do czego w końcu służą piloty?), spotykać się ze znajomymi, czytać, pracować przy komputerze itp., itd. Tymczasem gra komputerowa jest zazdrosną kochanką i nienawidzi konkurencji. Trudno wyobrazić sobie granie na przykład w PLANESCAPE: TORMENT i jednoczesne prowadzenie przez telefon rozmowy na temat wyższości opalania topless nad opalaniem w kostiumie. Trudno też sobie wyobrazić, aby ktokolwiek skończył w jeden dzień, czy nawet jeden tydzień, takie gry jak FINAL FANTASY 8, STARCRAFT, ALFA CENTAURI, FLIGHT SIMULATOR czy setki, setki innych. A firmy produkujące gry stawiają poprzeczkę coraz wyżej. Większość tytułów wymaga poświęcenia im coraz większej ilości czasu, a doba – jak wiadomo – składa się z zaledwie 24 godzin. Z czego znakomitą część musimy poświęcić na spanie, jedzenie, pracę czy czynności prokreacyjno–rozrywkowe. Więc co w związku z tym? Ano to, że będziemy świadkami powstawania wielkiej liczby produktów, które trafią w próżnię. Które kupi kilka, góra kilkanaście tysięcy osób na całym świecie. Będziemy też świadkami innego zjawiska, które zresztą już w tej chwili dominuje w growym świecie. Będzie to zjawisko specjalizacji. Otóż dawnymi czasy grałem w prawie wszystkie rodzaje gier: w FPS, RPG, TBS, RTS, arcade, przygodówki, a nawet samochodówki. W tej chwili nie mam nawet możliwości, aby poświęcić tyle czasu, ile bym chciał, moim ulubionym role–playom i strategiom. Inne gatunki gier powoli stają się dla mnie dziedziną tak obcą, jak życie krokodyla jest obce specjaliście od muszek owocówek. Niby i to zoologia, i tamto zoologia, ale czasy ludzi wszechstronnych i znających się na wszystkim (tzw. renesansowych umysłów) już minęły. Możliwa jest już taka sytuacja, że spotka się ze sobą dwóch zagorzałych graczy i nie znajdą żadnego lub niemal żadnego tematu do rozmowy. Bo jeden będzie nawijał o fragach, a drugi o tym, jakie pierścienie można znaleźć w podziemiach. A obu temat rozmówcy będzie obchodzić tyle, co zeszłoroczny śnieg.

A czy takie zmiany na rynku wytrzymają pisma? Z całą pewnością nie przetrwają one w dotychczasowej formie. Już w tej chwili co najmniej połowa każdego z komputerowych magazynów jest dla mnie mało interesującą sieczką, tak jak i połowa informacji na Sieci. Gracze powoli zaczną domagać się pism dla siebie, pism, które będą omijały informację z ich punktu widzenia nieprzydatną. Dlatego tak wielka przyszłość czeka pisma online. Tam każdy będzie mógł znaleźć to, co go interesuje, i w dodatku całkowicie za darmo. No, ale to już temat na inną bajkę.

Randall

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

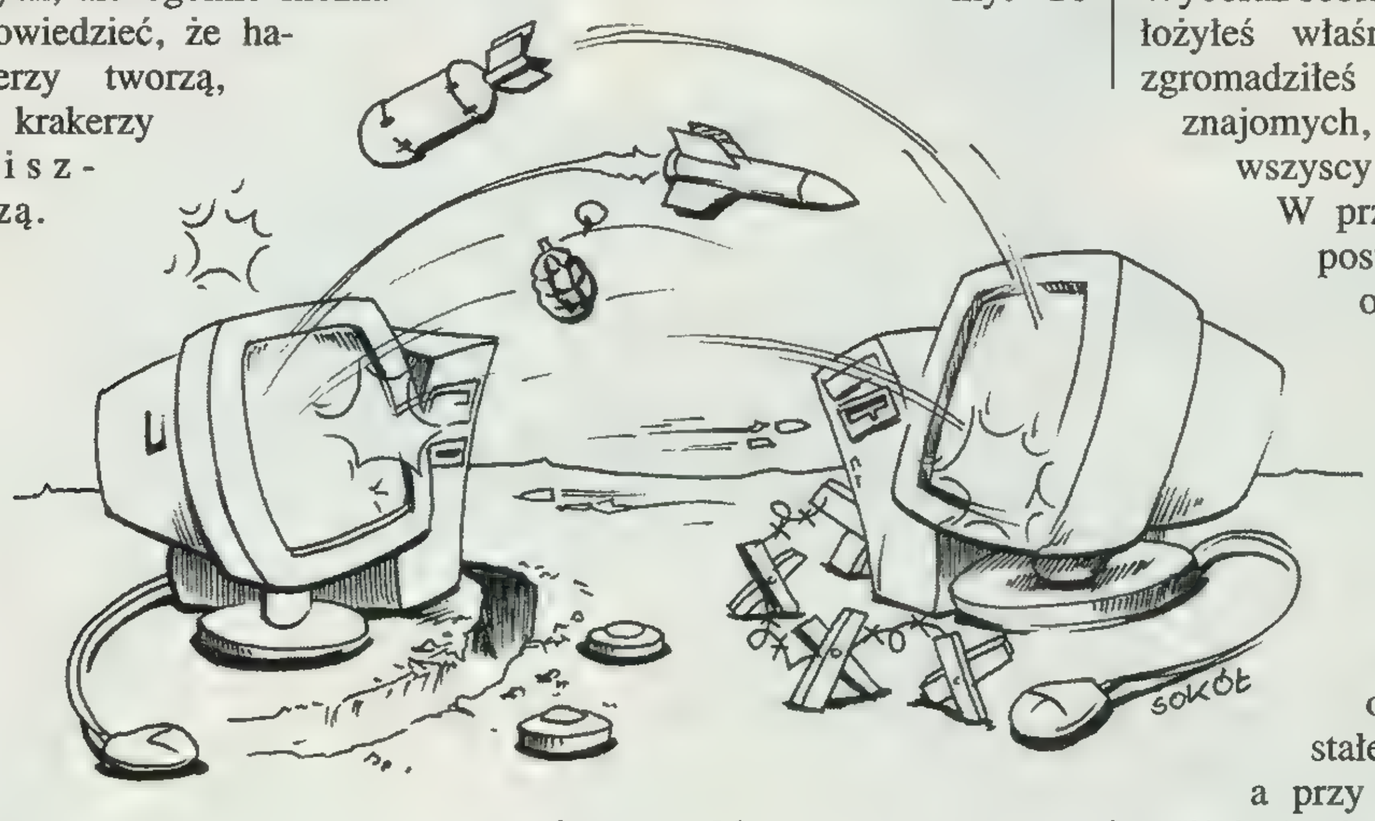
Wolna Kolumna Czytelników N SS

W tym miesiącu w naszej Wolnej Kolumnie tekst kolegi AFC o sieciowych niebezpieczeństwach i o tym, jak się ich ustrzec. Wirusy, spam, flood... Zapraszamy do wymiany doświadczeń związanych z wędrówkami po otchłaniach Internetu.

redakcja@ssonline.com.pl

Wojny w Sieci

Zapewnością wielu z Was, spędzając długie godziny w ukochanej Sieci, oglądając co ciekawsze witryny lub czytając nową pocztę zastanawia się, czy aby jesteśmy bezpieczni w tej olbrzymiej infrastrukturze, jaką jest Internet. Tyle się przecież słyszy o włamaniach hakerów, o czynionych przez nich szkodach itd. Należy jednak rozróżniać krakera od hakera. Hakerem jest osoba doskonale znająca języki programowania, pisząca programy na użytek innych, korzystająca jedynie z Uniksa, który jest przecież systemem sieciowym. Przeważnie są to osoby spędzające całe dnie przed komputerem, ale i niezwykle inteligentne, wybitne jednostki, które włamują się po to, aby podnosić swe umiejętności i pokazywać adminowi kto jest lepszy. Kraker natomiast to osoba, która uważa się za hakera, ale nim nie jest. Krakerzy są to ludzie, których jedynym celem jest coś popsuć, namieszać lub zniszczyć. Obie te grupy mają wiele cech wspólnych, ale ogólnie można powiedzieć, że hakerzy tworzą, a krakerzy niszczą.



rys. Piotr Sokołowski

Zupełnie kim innym są tzw. lamerzy. Lamer to osoba mądrząca się na tematy, o których nie ma pojęcia, i uważająca się za przedstawiciela światowej elity w dziedzinie komputerów.

Hakerzy hakerami, ale zastanówmy się nad naszym bezpieczeństwem. Hakerzy zajmują się ważniejszymi sprawami niż włamywanie się do komputerów zwykłych, szarych ludzi, takich jak my. Więc o co tyle szumu? Nic nam przecież nie grozi. Myśląc takimi kategoriami, popełniamy olbrzymi błąd. Faktycznie, mając włączoną przeglądarkę i oglądając ulubione strony, praktycznie na nic się nie narażamy. Ale jeśli wiemy, że Windows ma tyle dziur co ser szwajcarski, nie możemy być tego tacy pewni. Skąd pochodzi zagrożenie?

ICQ – istnieje mnóstwo programów i programików, służących do tego, aby uprzykrzyć nam spędzanie czasu przy wspaniałym produkcie Mirabilis. Oprócz popularnych „łańcuszków szczęścia", typu: „Maurycy ma tylko 4 minuty życia i jeszcze przed śmiercią chce być w Księdze Rekordów Guinessa, dlatego prześlij tę wiadomość dalej 20 osobom albo stanie ci się coś złego":), możemy dostać paręset krótkich wiadomości od ludzi, których nie znamy. To jest zwykły flood od jakiegoś lamera, który myśli, że dzięki swemu programowi, a nie umiejętnościom, jest wielki. Jedyną rzeczą, jaką można zrobić, by się zabezpieczyć przed takim lamerskim atakiem, jest wyłączenie dostępności swego adresu IP w ICQ/Security&Privacy/Security/Do not publish IP address.

IRC – Niepowtarzalny programik, który chyba każdy ma na twardym, ale na czym polega jego fenomen? Dlaczego zrobił taką furorę? Ciężko powiedzieć. Ludzie siedzą, non stop gadają i gadają. Któż z nas nie lubił bawić się w opy, kicki i bany? Trzeba tylko uważać na rachunki za telefon. Są jednak ludzie, którzy nie wchodzą na kanał, aby kulturalnie porozmawiać i poznać parę nowych osób, ale po to, by napsuć innym krwi. Osobnik taki, obdarzony niezwykłym talentem korzystania ze... skryptu lub programów w stylu nuków czy innych flooderów, może wyrzucić nas z IRC–a na wiele rozmaitych sposobów: prześle tak ogromną ilość tekstu, że biedny program się zapcha, lub – ambitnie – wpisze w odpowiednie okienko naszą ksywę i zobaczymy napis „disconnected". Tu też nie jesteśmy bezbronni. Specjalnie na takie sytuacje zostały stworzone tzw. war scripty, służące nie tylko do ataku, ale i do obrony (popytajcie bardziej doświadczonych na IRC–u, to może prześlą Wam takowe, można też ściągnąć je sobie z jakiejś strony lub FTP). A wtedy nie tylko jesteśmy się w stanie obronić, ale i kontratakować!

Inaczej się sprawy mają, jeżeli chodzi o przejmowanie kanałów. Wyobraź sobie taką sytuację: założyłeś właśnie nowy kanał, zgromadziłeś już na nim paru znajomych, gadka się klei, wszyscy są szczęśliwi... W przypływie hojności postanowiłeś rozdać opy, aopy i sopy. Niestety, nie zwróciłeś uwagi, że jednego opa dostał jakiś koleś, którego dziś spotkałeś i wydawał się być miły. Za chwilę okazuje się, że zostałeś wyrzucony, a przy ponownej próbie wejścia dowiadujesz się, że kanał jest +i (invite only – tylko dla zaproszonych). Co się stało? Ktoś przejął kanał. Jak to zrobił? Po raz kolejny za pomocą skryptu, o którym była już wcześniej mowa. Na IRC–u nie jest to rzadkością, jednak przejmowane są przeważnie kanały mniejsze, na których łatwo jest dostać opa. Te większe z reguły są pilnowane przez boty i uchodzą cało. Jedynym wyjściem z tej nieciekawej sytuacji jest zasada ograniczonego zaufania (polecam ją również w życiu) i proponuję nie rozdawać opów na lewo i prawo.

E–mail – z tej strony głównym zagrożeniem jest spam, bo nie wspominam już o dziesiątkach reklam, jakie codziennie dostajemy do naszych skrzynek – możemy dostać nawet parę setek listów od kogoś, komu się naraziliśmy. Osoba taka, korzystając z mailbomberów i innego świństwa, zapewni nam trochę zmarnowanego czasu na ściąganie całego tego śmietnika. Poza tym każdy chyba dostał kiedyś wiadomość–ostrzeżenie o wirusie, przestrogę, aby nie otwierać maila o tytule takim to a takim, gdyż sformatuje mu ona dysk. Wiadomości tego typu przeważnie można zignorować, ale ostatnio, po głośnej historii z wirusem I LOVE YOU, lepiej być ostrożnym. Szczególnie z Outlookiem, gdyż wirus najbardziej upodobał sobie ten produkt Microsoftu.

Konie trojańskie – są to programy, które mają na celu udostępnienie zawartości naszego komputera, zniszczenie bądź kasowanie ważnych plików lub inne świństwa, które – wierzcie mi – życia Wam nie umilą. Musimy być ostrożni przy odbieraniu plików na IRC lub ICQ, bo, po pierwsze, mogą mieć wirusy, a po drugie, gdy taki programik odpalimy, może okazać się, że nasz domniemany „przyjaciel", który przed chwilą przesłał nam niby jakąś nowiutką wyszukiwarkę sieciową, ma totalną kontrolę nad naszym pecetem i może nawet otworzyć szufladkę CD–ROM–u. Nie uruchamiajcie niczego, jeżeli nie jesteście pewni rezultatu!!!

Internet jest dla ludzi – jeżeli umiesz z niego korzystać, potrafisz się dobrze zabezpieczyć i wiesz, czego masz unikać, to na pewno nic Ci się nie stanie. Lepiej chronić swoje dane osobowe i nie pisać wszędzie gdzie się da swojego imienia i nazwiska. Tak dla pewności, bo później można zobaczyć je w miejscach, w których nie chciałoby się ich widzieć.

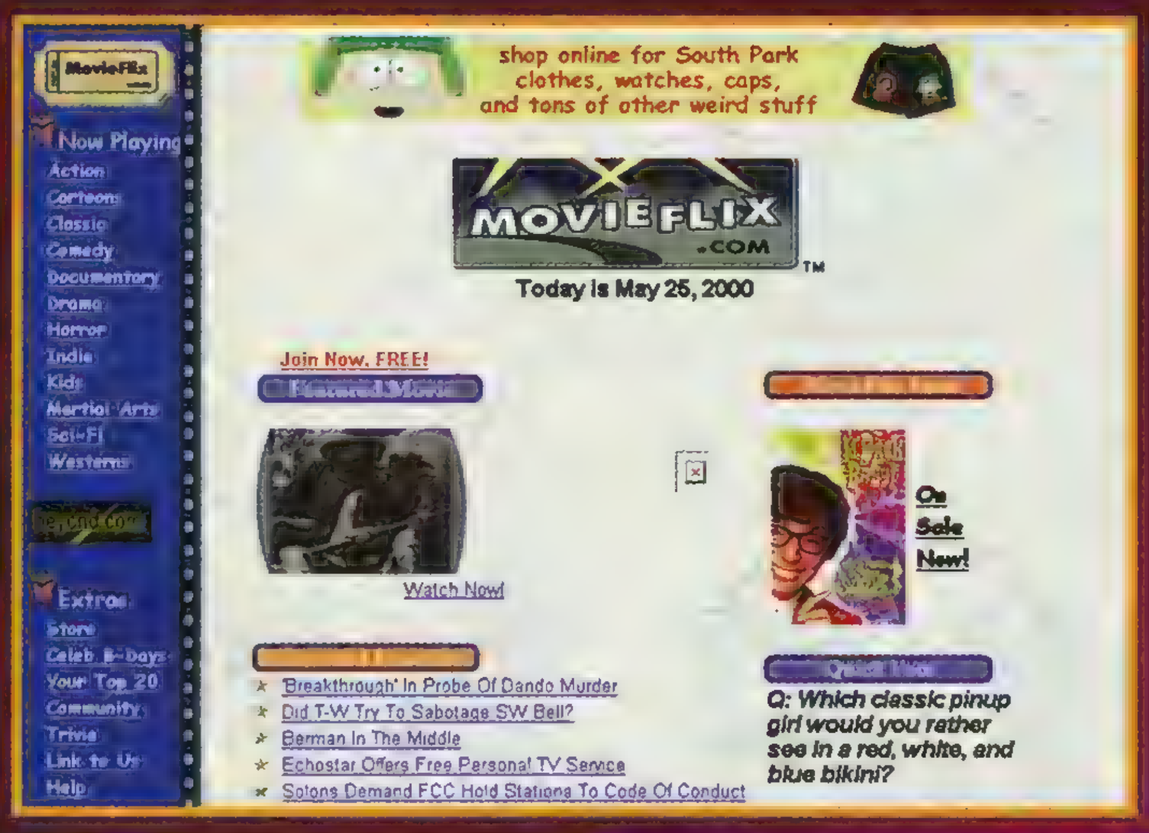
AFC

CIEKAWE LINKI

http://dyzio.warez.pl/
http://wiruspc.gold.pl/
http://free.polbox.pl/y/yapol/menu.htm
http://www.kevinmitnick.com
http://sokrates.mimuw.edu.pl/~zagrodzki/hacker-howto.html
http://strony2.wp.pl/wp/hakman/
http://www.2600.com/

INTERNETOWE KINO
www.movieflix.com

Coraz częściej mówi się o Internecie jako przyszłym moście, który ma połączyć poszczególne media. Te prognozy powoli zaczynają się sprawdzać. Już od jakiegoś czasu poprzez sieć można słuchać radia, a teraz również oglądać filmy! Taką właśnie możliwość udostępnił nam serwis MovieFlix. Możemy tutaj oddać się swej pasji i obejrzeć około 1000 oferowanych filmów. Niestety, najnowszych hitów się nie znajdzie, ale są za to inne ciekawe produkcje. Oczywiście – wszystko za darmo.



WEBBY AWARDS 2000 - sieciowe Oscary

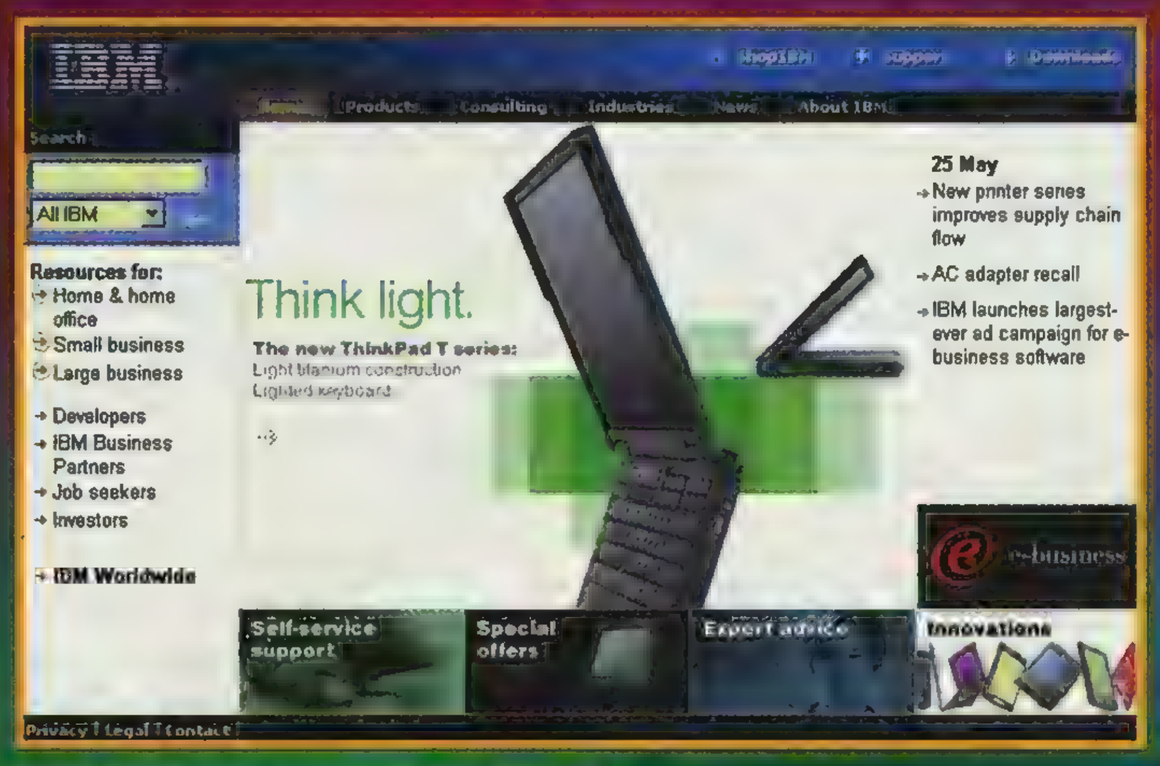
Jakiś czas temu w San Francisco przyznano Webby Awards 2000 – internetowy opowiednik filmowych Oscarów. Nagród było dokładnie 27 (m.in. w kategoriach: serwis informacyjny, finansowy, zdrowotny, etc.). Szacowne jury, składające się z 350 członków International Academy of Digital Arts & Sciences, oceniało, co znajduje się w czołówce najlepszych serwisów na świecie. I tak znalazł się tu nie tylko kontrowersyjny ostatnimi czasy Napster (www.napster.com), ale także Google (www.google.com), Amazon (www.amazon.com) i wiele innych międzynarodowej, wirtualnej sławy serwisów.

2 MILIONY POSZUKUJĄCYCH...

Już dwa miliony uczestników pozyskało sobie SETI. Przypomnę, że program ten został zapoczątkowany przez grupę miłośników UFO z Uniwersytetu w Berkley. Celem tej inicjatywy jest poszukiwanie dryfujących bezładnie w kosmosie sygnałów radiowych od obcych istot. Skomasowana moc obliczeniowa komputerów wszystkich uczestników programu przewyższa kilkanaście tysięcy maszyn typu Cray. Przyłącz się do SETI! Być może to właśnie Ty znajdziesz foniczny ślad pozaziemskiej cywilizacji!

DLA NAJLEPSZYCH HACKERÓW...
www.securecomputing.com

Już nie pierwszy raz firmy internetowe oferują nagrodę pieniężną dla osoby, która skutecznie włamie się do danego serwera. Teraz oto Secure Computing dał szansę hackerom, by zarobić – bagatela – 10 tys. dolarów. „Wystarczy" złamać wszystkie zabezpieczenia ichniego serwera i zajrzeć do pliku: „secret.txt". Nie byłoby to aż takie wielkie wydarzenie, bo zdarza się to w sieci coraz częściej, ale dodatkową nagrodą dla zwycięzcy będzie możliwość otrzymania cieplutkiej posady w firmie SC.

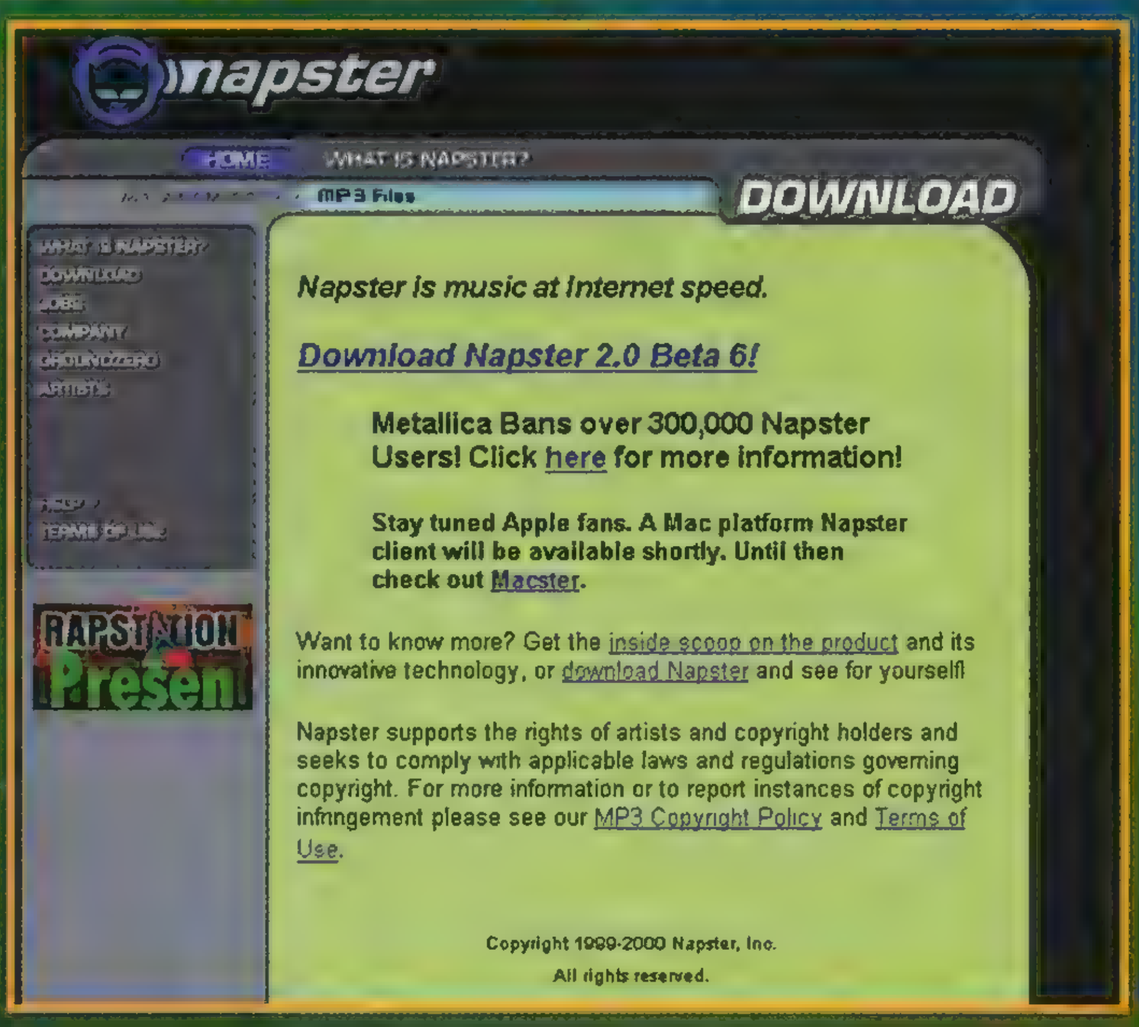


PAMIĘĆ NA WAGĘ ZŁOTA

Zapewne wiecie, jak ważna dla komputera jest pamięć, dzięki której możemy wykonywać na naszym sprzęcie skomplikowane operacje albo pogrywać w najnowszego QUAKE'A. Nie tak dawno niemieckim naukowcom udało się wyodrębnić cząsteczkę, która składa się tylko z 55 atomów złota. Wkrótce rozpoczną się prace nad prototypem pamięci komputerowej nowej generacji. Zbudowane ze złota microchipy mają mieć pojemność kilka milionów razy większą od dzisiejszych pamięci, a dodatkowo będą taktowane kilkadziesiąt tysięcy razy krótszym dostępem. Ciekawe, jaki będzie koszt takiego cacka?

OLIMPIADA W INTERNECIE
www.ibm.com

Nieuchronnie zbliża się największa impreza sportowa na świecie, czyli Igrzyska Olimpijskie. Tym razem zostaną zorganizowane w słonecznej Australii, a dokładniej – w Sydney. Już teraz IBM zapowiedziało przygotowanie oficjalnej strony tego wydarzenia. Przewiduje się, że przez siedemnaście dni serwis olimpijski obejrzy milion użytkowników sieci. Niestety, nie będzie bezpośrednich relacji wizualnych z aren sportowych. Natomiast będziecie mogli znaleźć tam aktualizowane na bieżąco wyniki, tabele, klasyfikacje. Będą też zdjęcia, informacje prasowe, wywiady itp.



PORTALE W TV

Pierwsza w TV zabłysnęła Wirtualna Polska. Jej reklama jest typową prezentacją multimedialną z zastosowaniem techniki telewizyjnej. Arena.pl jest reklamowana przez sławną piosenkarkę Kayah – wielu internautów tylko to śmieszy, ale jest to typowo komercyjny chwyt. Onet.pl jest promowany przy okazji pojawienia się komputera „Neo" firmy Optimus. Natomiast portal TPSA zachęca do korzystania ze swych usług w sposób bardzo oszczędny, krótki, ale zwięzły i w gruncie rzeczy – docierający do każdego telewidza. Nie będę zapraszał do oglądania reklam w TV – okazji do ich przypadkowego obejrzenia będzie jeszcze sporo. Warto dodać, że za granicą, a w szczególności w USA, reklamy serwisów internetowych pojawiają się już od dawna. Co tu dużo mówić... Tak to jest, jak się mieszka na Wschodzie :)

POSTĘPY WIRUSÓW

Coraz częściej jesteśmy atakowani przez komputerowe wirusy, które w pełni korzystają z dobrodziejstw Internetu. W latach 1996–1998 atakowały one maksymalnie jeden raz w roku. Od roku 1999 nastąpiło już kilkanaście groźnych infekcji, które w najbardziej dramatycznych sytuacjach kompletnie pozbawiały komputery żywotności. Szacuje

cybernet

www News

się, że od roku 2001 będzie debiutował przynajmniej jeden wirus na tydzień. Sytuacja zaczęła nabierać rumieńców po ataku (a przede wszystkim mutacji) wirusa „I Love You", który w ciągu niespełna kilku dni wstrząsnął całym światem mediów.

LIKWIDACJA FREE.COM.PL
www.free.com.pl
www.onet.pl

Upadł jeden z popularniejszych dostawców darmowych kont: FREE.com.pl. Pod koniec maja jego użytkownicy musieli pożegnać się z tym serwerem i poszukać sobie innych gratisowych providerów, a o dobrych w polskim Internecie nie jest łatwo. Nie najlepszą opinią cieszy się przecież Republika Onet.pl, ongiś (jeszcze pod inną nazwą) najlepszy i najpopularniejszy serwis udostępniający konta e–mail i miejsce na strony WWW. Tym bardziej, że obok ładującej się strony z tego serwera otwiera się nieatrakcyjne okienko bannera Republiki.

NIE TAKI DOBRY BIZNES...

...jak go malują. Świat oszalał na punkcie Internetu i jego możliwości. Grupy kapitałowe inwestujące w sieć przewidują coraz większy i szybszy rozwój wirtualnego biznesu. Powszechnie uznaje się, że każdy interes w Internecie – czy to w postaci serwisu, sklepu czy jeszcze innej formie – po prostu musi przynieść zysk. Niestety, nie zawsze spełniają się te nadzieje. Ostatnio na przykład po raz pierwszy upadł sklep internetowy, a mowa tu o europejskim Boo.com. Sklep ten, mimo ogromnych początkowo sukcesów na rynku, nie wytrzymał ostrej konkurencji i z czysto finansowych powodów musiał zakończyć swoją działalność. Potwierdza się zatem fakt, że nie należy przesadzać z entuzjazmem, jeśli chodzi o wirtualny biznes. Boo.com upadło już po półrocznym istnieniu.

CENZURA RÓWNIEŻ W INTERNECIE

Dla wielu ludzi pojęcie „Internet" oznacza równocześnie wolność słowa, wolność publikacji. Jednakże coraz częściej pojawiają się niemiłe akcenty, powodujące ograniczenia dostępu do wybranych witryn, które poddano... cenzurze. Różnorodne raporty stwierdzają, że około 20 państw na całym świecie regularnie stosuje monitoring Internetu i jednocześnie w pełni go kontroluje. W większości są to państwa Wschodu, chociaż do takich prób dochodziło nawet w Stanach Zjednoczonych! W Polsce podejmowane są próby uchwalenia ustawy pornograficznej. Należy zwrócić uwagę, że byłby to cios dla wielu „porządnych witryn internetowych, oferujących dorosłym nienaganną wręcz liczbę zdjęć i nie tylko...".

I JESZCZE JEDEN PORTAL...
www.igen.pl

Dosłownie co chwila powstają w Polsce nowe portale. Po co tyle firm inwestuje w tego typu serwisy, skoro na rynku przetrwają tylko najmocniejsi? Pytanie trywialne. Jeśli nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o pieniądze. Ciekawe, jak mocnym konkurentem dla istniejących już portali będzie iGen? Już kontrowersyjna konferencja jego twórców (tj.: Centrum Technik Multimedialnych oraz Telemedii) wywołała nieprzychylne głosy na temat tego projektu. Zapowiedziano m.in.: możliwość sprawdzania e–maili przez telegazetę (bez gwarancji bezpieczeństwa!), filmy przez telefon komórkowy (tak, tak... to już zupełny fenomen), a także oryginalne serwisy, jak: „Alchemik" (świat innych wartości), „Julia" (droga kobiecej wrażliwości), „Odkrywca" (cały świat za kliknięciem myszy).

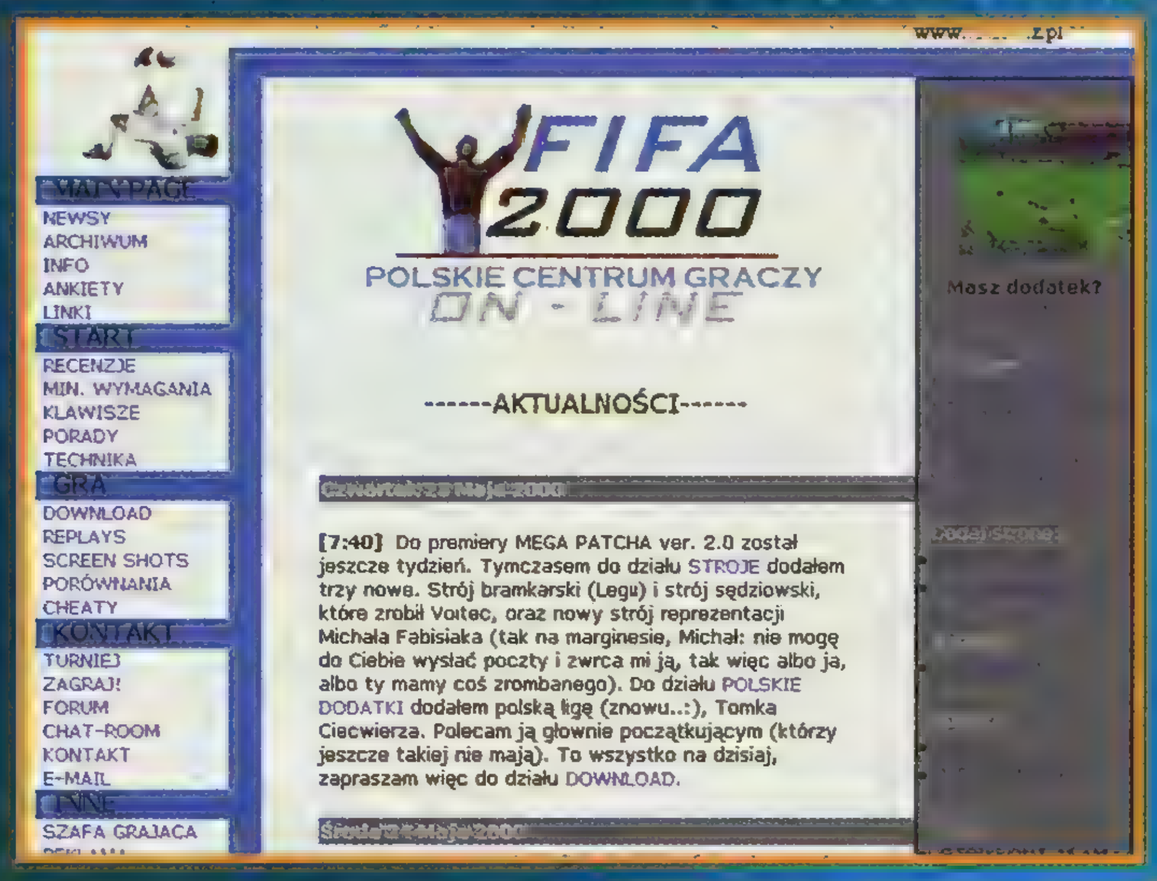
CORAZ WIĘCEJ „INTERNECIARZY"!

Od pierwszego maja InterNetia udostępniła alternatywne dla TPSA połączenie internetowe, w którym oferuje się darmowy pakiet dostępu do Internetu (Telekomunikacja za podłączenie SDI pobiera prawie tysiąc złotych). Użytkownik płaci „jedynie" odpowiednią sumę za spędzone w sieci godziny. Usługa dostępna jest w: Trójmieście, Warszawie, Krakowie, Lublinie, Poznaniu, Toruniu, Radomiu, Siedlcach i Katowicach. W ciągu tygodnia od uruchomieniu tego systemu skorzystało z niego ponad 8 tys. chętnych! Miejmy nadzieję, że sukces tej firmy przyczyni się do powstawania kolejnych inicjatyw, które ostatecznie doprowadzą do upadku monopolu Tepsy.

ŚWIAT W ZASIĘGU RĘKI
katalog.interia.pl

Jak do tej pory możliwości dogodnego wyszukiwania odpowiednich witryn internetowych oferowały przede wszystkim Onet.pl i InfoSeek, a także (choć nie cieszyła się największą popularnością) Wirtualna Polska. Teraz Interia.pl wzbogaciła swój katalog o zagraniczne strony WWW, których adresy należą do zachodniego serwisu katalogującego „Open Directory". Mamy więc kolejny przykład na to, że Interia również ma zamiar prowadzić czynną walkę o prymat na polskim rynku portalowym. Katalog został podzielony na 15 głównych kategorii (plus dodatkowe podkategorie). Zamontowana została również specjalistyczna wyszukiwarka.

B-Beck



WWW Box • WWW Box • WWW Box • WWW Box

Serwis poświęcony Ładzie
www.LADA.w.pl

Metody zarabiania w Internecie
www.biznes.ide.pl

Magazyn ZałogaG
www.zalogag.cz.pl

Serwis FIFA 2000
www.valhalla.com.pl/fifa2000/

Emulacja C–64 na pececie
www.emu64.w.pl

Wszystko o QUAKE'U 2
quake2.korel.pl

Serwis DIABLO 2
www.diablo2.prv.pl

Tworzenie gier komputerowych
gponline.prv.pl

Natalie Portman w sieci
www.np.w.pl

Strona o CD–R
www.gal.prv.pl

Forsa w internecie
www.forsa–w–internecie.w.pl

Serwis Help.pl
www.help.pl

WWW.WP.PL

Wirtualna Polska to najstarszy polski portal internetowy, a swoje powstanie zawdzięcza grupie napalonych studentów. Początkowo był to mały serwis katalogujący strony WWW; z czasem zrodziły się aspiracje do zbudowania portalu na wzór popularnego Yahoo. Teraz, jako jedna z największych i najpopularniejszych bram do sieci, z powodzeniem walczy o pozycję lidera, wprowadzając do swojej oferty coraz to nowsze, efektowniejsze pomysły. O potencjale WP może świadczyć liczba jej serwisów tematycznych. Wymienię jedynie te najciekawsze, czyli: „Wiadomości", „MP3", „Gry", „Motoryzacja" i „Film". Wszystkie serwisy prezentują wysoki poziom opracowania merytorycznego, jednak widać, iż tworzone są w sposób bardzo sterylny, dla potencjalnego internauty po prostu trudny w odbiorze. Na tutejszym „chacie" odbywają się często rozmowy z ludźmi ze świata polityki i muzyki. Popularnością cieszy się również kawiarenka, gdzie mogą porozmawiać samotni. Oprócz tego Wirtualna Polska posiada bodajże największy katalog witryn internetowych w Polsce oraz sprawną wyszukiwarkę własnych zasobów.

WWW.ONET.PL

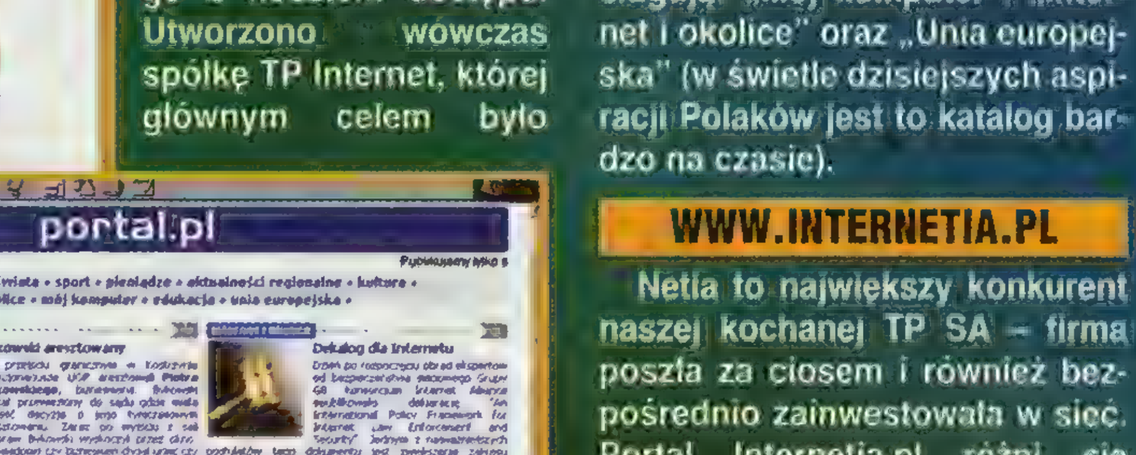
W początkach swej działalności serwis ten tworzony był wyłącznie przez pracowników firmy Optimus. Wraz z ewolucją Internetu portal rozwijał się podobnie jak Wirtualna Polska, a wreszcie został jej największym konkurentem. Już jakiś czas temu integralną częścią Onetu stał się serwis Friko OptimusNet, który kiedyś był bardzo popularnym dostawcą darmowych kont e-mail oraz miejsc na strony WWW.

Onet charakteryzuje się bardzo „tłocznym" rozplanowaniem poszczególnych działów. Niestety, ma to odbicie w jakości przeglądania i samej przejrzystości portalu. Znajdziecie tutaj dużo ciekawych serwisów tematycznych, jednak ich poziom jest troszeczkę niższy niż w konkurencyjnej WP. Warto jednak zwrócić uwagę na serwisy, które powstały w wyniku fuzji, tj. „magazyn Machina" oraz „tygodnik Polityka". W skład Onetu weszła również zakupiona ostatnio Encyklopedia „WIEM". Całość zamyka katalog stron WWW oraz wyszukiwarka, firmowana przez InfoSeek.

WWW.INTERIA.PL

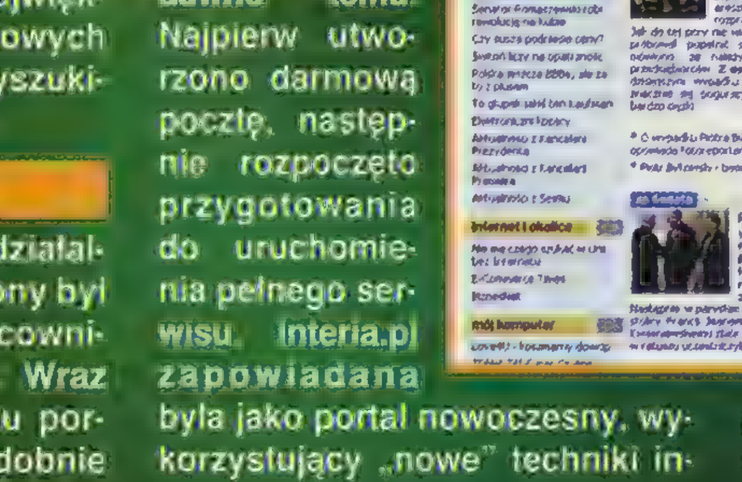
O inwestycji radia RMF FM w Internet słyszeliśmy już dosyć dawno temu. Najpierw utworzono darmową pocztę, następnie rozpoczęto przygotowania do uruchomienia pełnego serwisu. Interia.pl zapowiadana była jako portal nowoczesny, wykorzystujący „nowe" techniki internetowe. Dzisiaj, gdy prosperuje już kilka miesięcy, można powiedzieć, iż obietnice te nie zostały do końca spełnione.

Owszem, oferowane nam tutaj serwisy robione są w sposób bardzo przystępny i z myślą o czytelnikach, layout jest ciekawy i zawiera oryginalne (jak na realia portalowe) menu. Na stronie głównej znajduje się skrót informacji z różnych dziedzin życia, takich jak biznes, rozrywka czy motoryzacja. Najbardziej jednak zainteresował mnie dział „Kobieta", i to nie z pobudek płciowych :), ale zawartości – panie mogą tu znaleźć wiele interesujących dla siebie informacji (odchudzanie, wywieranie dobrego wrażenia w pracy etc.). Największą pomyłką, moim zdaniem, okazał się katalog witryn oraz wyszukiwarka, które zupełnie nie przypadły mi do gustu. Szczerze mówiąc, z tych dobrodziejstw skorzystałem chyba tylko dwa razy.



WWW.PORTAL.PL

Dawno temu Telekomunikacja Polska ogłosiła swoje plany względem Internetu, nie miały one jednak nic wspólnego z kosztem dostępu. Utworzono wówczas spółkę TP Internet, której głównym celem było przygotowanie serwisu informacyjnego. Powstał Portal.pl i już teraz można stwierdzić, że te pieniądze nie zostały wyrzucone w błoto. Portal, chociaż jest dopiero w fazie testów, prezentuje się całkiem przyzwoicie, i to zarówno pod względem wizualnym, jak i merytorycznym. Praktycznie każdy news poparty jest jakimś zdjęciem. Jego twórcy postawili na aktualności polityczno-gospodarcze z kraju i ze świata. „Nie bawimy się w plotki. Jesteśmy rzetelni, ale nie nudni" – głosi napis reklamujący Portal. Muszę się z tym zgodzić, gdyż informacje tutaj publikowane są bardzo dobrze opracowane, a co najważniejsze – ciekawe. Z zamieszczonych tu działów na uwagę zasługują: „Mój komputer", „Internet i okolice" oraz „Unia europejska" (w świetle dzisiejszych aspiracji Polaków jest to katalog bardzo na czasie).



WWW.INTERNETIA.PL

Netia to największy konkurent naszej kochanej TP SA – firma poszła za ciosem i również bezpośrednio zainwestowała w sieć. Portal Internetia.pl różni się znacznie od innych obecnych na rynku – przede wszystkim niezbyt udaną formą graficzną. Nieprzekonywujący jest również serwis „BBC informacje On-Line". Natomiast oryginalność portalu uwidoczniła się w jego dwóch serwisach. Pierwszym z nich jest dział, w którym możemy pobrać wirtualne lekcje języka angielskiego za darmo; drugi to tzw. „Deformator", gdzie mamy możliwość wykorzystania własnej wyobraźni twórczej, modyfikując twarze naszych rodzimych polityków! Tutaj również nie został stworzony katalog stron, natomiast udostępniono odwiedzającym program do przeszukiwania Internetu („Tro-

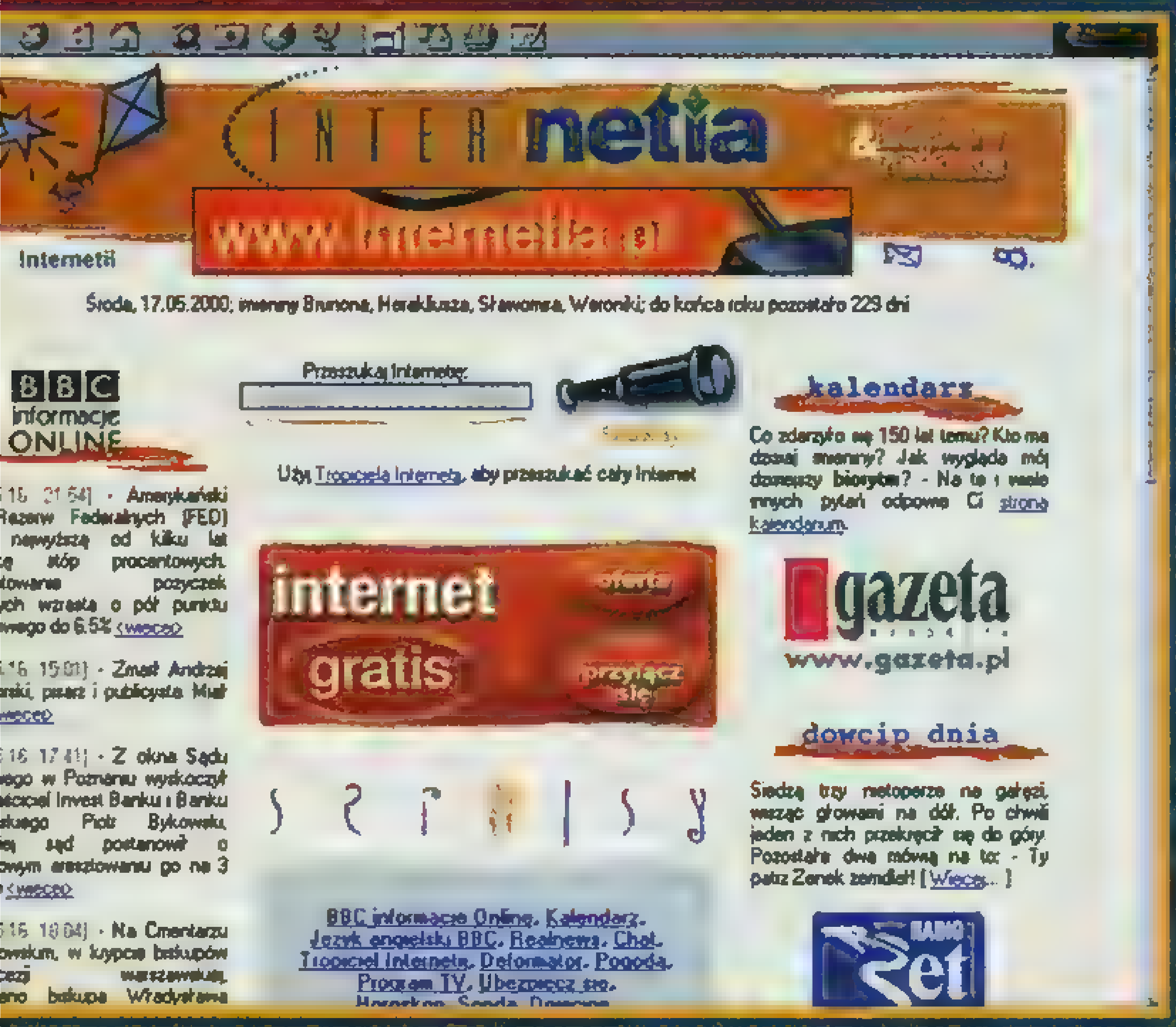
Portale

Rynek internetowy rozwija się coraz prężniej. Kolejne portale – serwisy informacyjno-rozrywkowe – rodzą się jak grzyby po deszczu. Niektóre postawiły na rzetelność, inne na oryginalność. Który adres wpisać? Ten artykuł pomoże Wam w tym wyborze.

piciel") – można go pobrać za darmo z serwera Internetii.

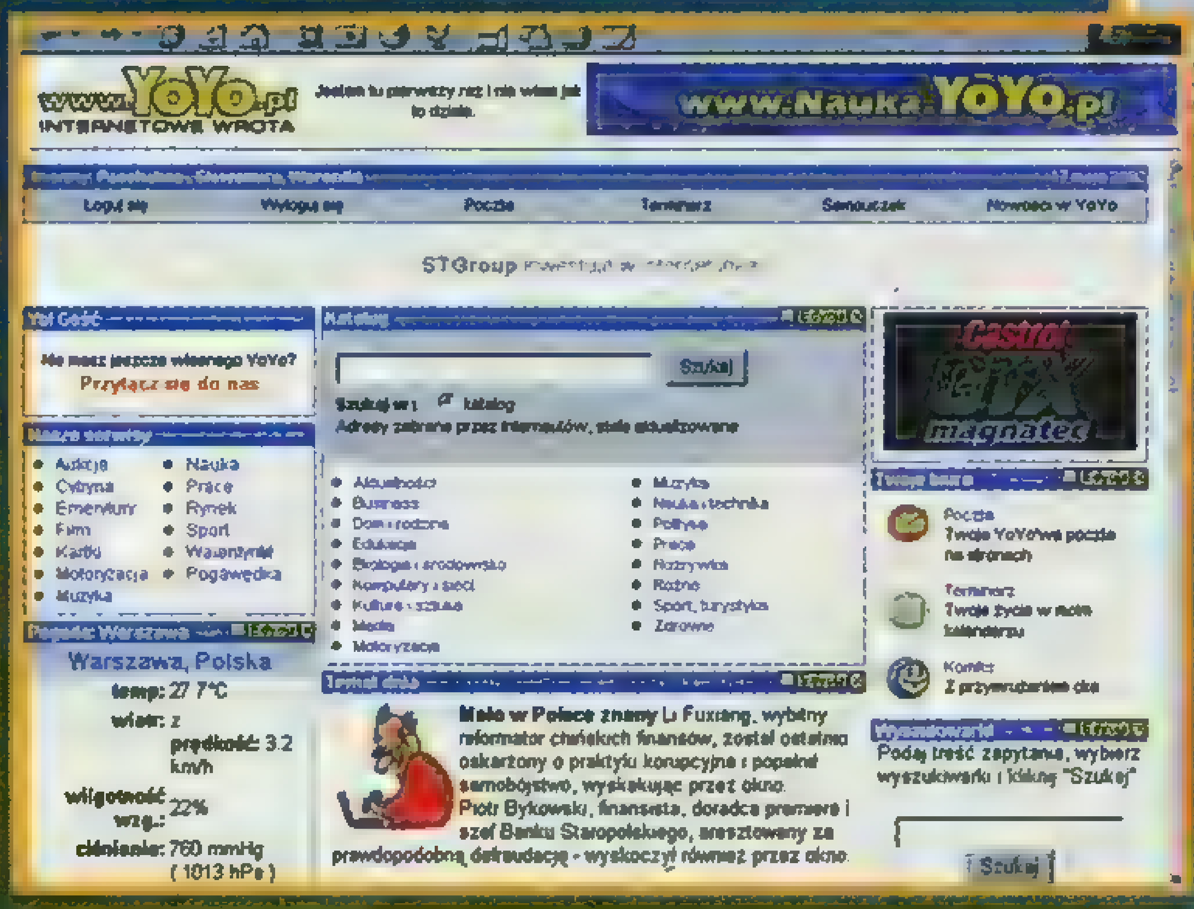
WWW.ARENA.PL

Ten portal ruszył równie szybko, co został zapowiedziany. W pewnym momencie zrodziło się wśród internautów przekonanie, że Arena będzie portalem tworzonym w nowym stylu, z nowymi założeniami oraz serwisami. Jednak od obietnic do ich realizacji droga daleka. Nie chcę nikogo urazić, ale dla mnie jest to całkowicie nieudane przedsięwzięcie! Nieporozumieniem jest zarówno layout, jak i część merytoryczna. Istnieje tutaj kilka serwisów informacyjnych, które nie zaskakują obfitością i zapowiadanym profesjonalizmem, tym bardziej, że informacje, jak na portal, są zbyt stare. Arena ma wyszukiwarkę InfoSeeka oraz wbudowany katalog. Jedynym elementem, o którym warto wspomnieć, jest „Centrum Handlowe". Prezentowane są tutaj różnego rodzaju firmy, u których możemy dokonać opcjonalnego, wirtualnego zakupu. Można także, przy minimalnych kosztach, zarejestrować własny sklep internetowy. Ciekawostką jest udział Kayah w promocji Areny.



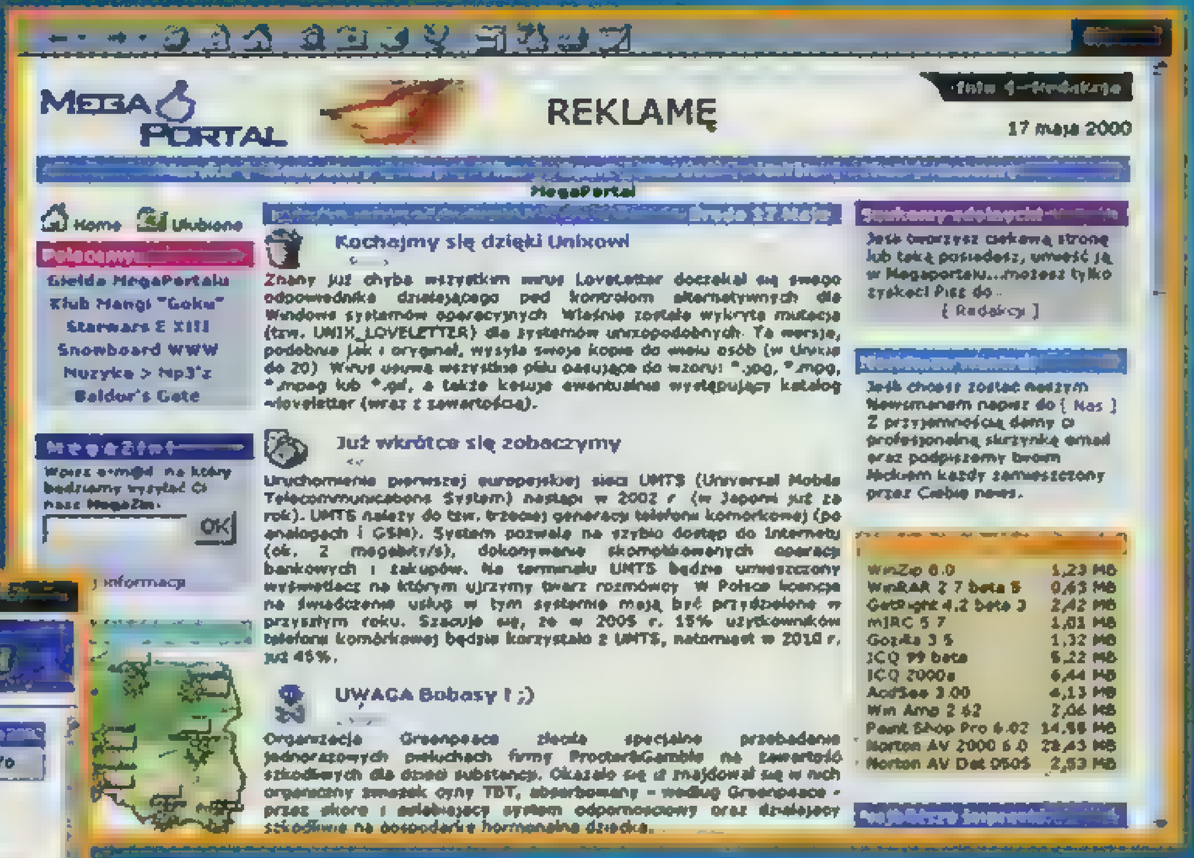
WWW.YOYO.PL

Portal o tej sympatycznej nazwie znajduje się na sieciowym rynku już sporo czasu i zdobywa sobie coraz większą rzeszę wielbicieli. Co różni Yoyo od pozostałych portali? Ogólnie rzecz biorąc, chodzi o możliwość pełnej konfiguracji serwisu. Wybieramy wyłącznie to, co jest dla nas najistotniejsze (swoją drogą, podobny system oferują już od dawna WP i Onet.pl). Portal ten ma kilka dobrze przygotowanych serwisów. Wśród nich znajduje się dział muzyczny, który uważany jest za jeden z najlepszych tego typu w Polsce. Ponadto Yoyo udostępnia informacje na temat emerytur i pracy. Wykonany jest w sposób bardzo prosty, ale wygodny i przejrzysty. Standardowo do dyspozycji mamy katalog stron WWW oraz wyszukiwarkę.



WWW.AHOJ.PL

Jest to prawdziwie „kapitański" portal internetowy – oczywiście jedynie w przenośni. Ahoj.pl oferuje praktycznie to samo, co pozostałe „nowe" portale. Są to rzeczy standardowe, takie jak wiadomości, chat, pogoda. Jednakże odniosłem wrażenie, że czegoś tutaj brakuje. Dziwi również trochę karkołomne porozrzucanie poszczególnych rubryk. Ponadto brakuje katalogu, za to jest poczta e-mail. Całkiem przyzwoicie prezentuje się forum Ahoj.pl – przede wszystkim ze względu na ciekawe tematy, ale także sensowne posty.



WWW.POLAND.COM

W chwili gdy piszę te słowa, portal pod tym adresem funkcjonuje dopiero kilka dni, nie mogę jeszcze zatem dokładnie i obiektywnie go Wam przedstawić.

Głównym założeniem Poland.com jest udostępnienie Internetu początkującym użytkownikom. Na dzień dzisiejszy liczba serwisów nie jest przytłaczająca, ale zapewne będzie się to powoli zmieniać na lepsze. Wspomnę jeszcze, że portal ten ma bardzo przyjemną, nowatorską oprawę graficzną. Ciekawostką jest „pomoc", gdzie opisano poszczególne części składowe witryny oraz podstawy korzystania z jej oferty.

WWW.XCOM.PL

Wszystkie portale, które wymieniłem powyżej, są przedsięwzięciami w pełni komercyjnymi. MegaPortal jest tworzony przez kilkudziesięcioosobową grupę internautów, którzy robią to całkowicie za darmo. Serwis nie imponuje być może nowoczesnym rozplanowaniem wizualnym, ale jego zawartość merytoryczna prezentuje naprawdę niezwykły poziom. Istnieją tutaj serwisy o różnej tematyce: od muzyki, filmu, przez komputery, gry, a kończąc na zwariowanym „SchHizO". Poza tym na głównej stronie podawane są newsy nie tylko ze świata Internetu – mamy również kursy walut oraz możliwość sprawdzenia rozkładu jazdy pociągów. Całość jest utrzymana w młodzieżowej atmosferze.

Weterani, czyli WP i Onet, ciągle prezentują najwyższy poziom, najwięcej mają również do zaoferowania. Jednak moda na portale w Polsce dopiero się rozpoczęła. Nie dość, że w ostatnim czasie powstało takowych kilka, to już niektóre firmy planują utworzyć kolejne. Ciekawe tylko, ile zdoła pomieścić nasz niewielki internetowy rynek. Specjaliści twierdzą, że o pozycję lidera będą walczyć maksymalnie 3–4 portale. A kto nim zostanie? Przekonamy się wkrótce.

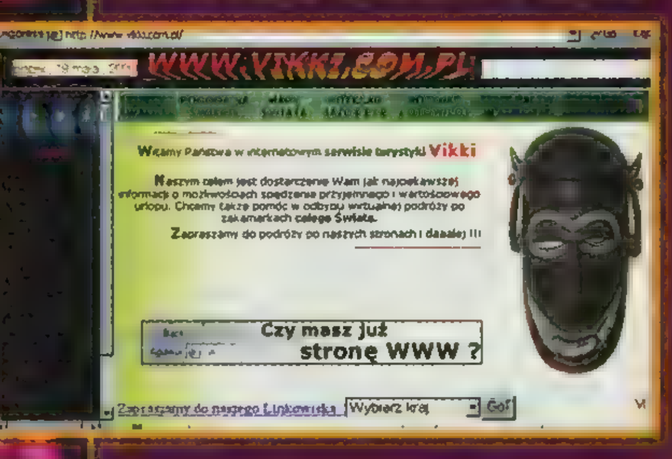
B-Beck
b-beck@zalogag.cz.pl

Wakacje w Sieci

Pamiętacie tę scenę z „Systemu", kiedy to Sandra Bullock opala się na plaży z laptopem na kolanach? Wakacje to czas, by wytchnąć trochę od wślepiania się w komputerowe monitory. Ale zanim to nastąpi, może by jednak jeszcze trochę... Oto nasz, specjalnie z myślą o Was przygotowany, krótki przegląd stron poświęconych wakacjom.

WWW.VIKKI.COM.PL

Polecam ze względu na świetne przewodniki online – każdy poparty jest ofertami biur podróży oraz propozycjami kwater. Vikki to jednak przede wszystkim bogate linkowisko z odnośnikami do stron wielu krajow świata, no i księgarnia internetowa (800 pozycji). Pożyteczną propozycją jest dział odnośników do stron polskich miast, dzięki któremu mamy możność bliżej poznać teren, na którym chcemy spędzić wakacje.



WWW.VIKKI.COM.PL

Polecam ze względu na świetne przewodniki online – każdy poparty jest ofertami biur podróży oraz propozycjami kwater. Vikki to jednak przede wszystkim bogate linkowisko z odnośnikami do stron wielu krajow świata, no i księgarnia internetowa (800 pozycji). Pożyteczną propozycją jest dział odnośników do stron polskich miast, dzięki któremu mamy możność bliżej poznać teren, na którym chcemy spędzić wakacje.

WWW.WAKACJE.PL

Baza miejsc noclegowych i oferty biur podróży z całej Polski (można je porównać pod względem cen). „Wypożyczalnie" pozwalają wyszukać, gdzie można wyczarterować sprzęt turystyczny. Tym, który lubią poczytać, polecam „Forum turystyczne". Natomiast nieporozumieniem jest dział pt. „Atrakcje turystyczne" – znalazło się tu raptem cztery miasta.

WWW.TURYSTA.COM.PL

Ponad 9 500 miejsc noclegowych w Polsce. Poza tym: „Biura turystyczne" – ponad 600 adresów, „Miasta w Internecie" – ponad 120 odnośników, obszerny zbiór linków, informator o krajach Europy oraz turystyczny chat i górska gazeta internetowa.

WWW.TURYSTYKA.SUPERMEDIA.PL

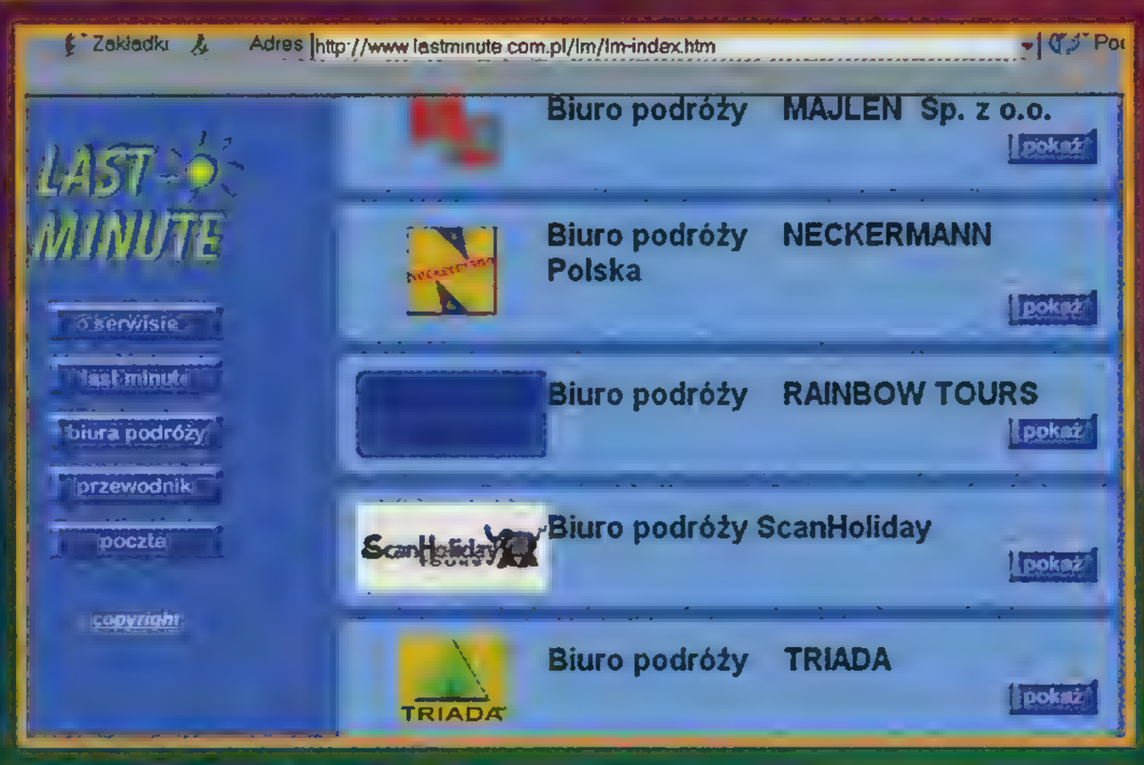
Pod względem graficznym jest tu pięknie, mamy bardzo intuicyjną wyszukiwarkę ofert biur podróży i last minute. Niestety, gorzej z treścią – jedynie niezbędne informacje o miastach Polski i Europy są warte polecenia.

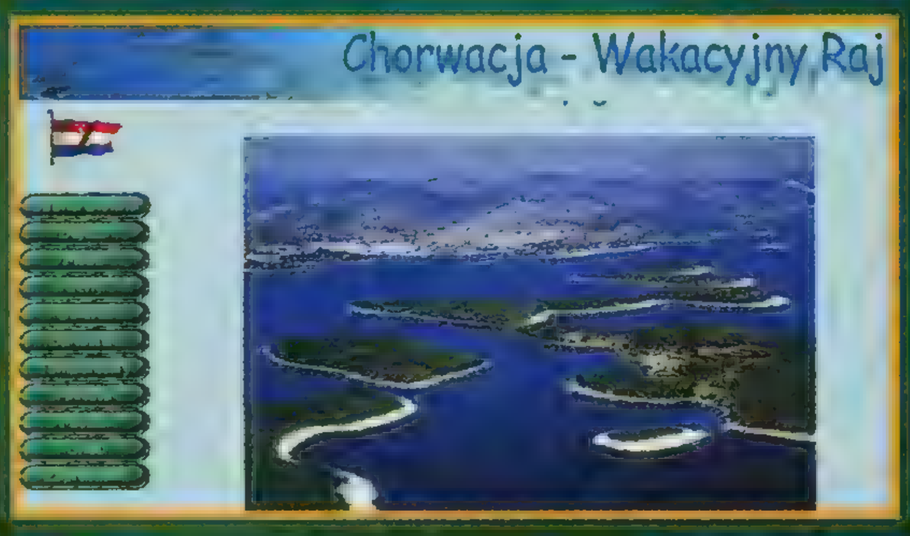
WWW.TURYSTYKA.NET

Dużo odnośników do biur podróży, klubów turystycznych itp. Oszałamiająca ilość działów, jednak ich opracowanie jest kiepskie. Co np. w dziale „Kultura" robią „Parki narodowe"? Odnośnik do „Imprez i kin" nie działa, a teatr jest tylko jeden. Gazety internetowe? Rozumiem magazyn „Nurkowanie", ale... „Forbes"? A na dodatek... „Agencje nieruchomości"?!

WWW.INYOURPOCKET.COM

Litewski serwis turystyczny poświęcony Europie Środkowo–Wschodniej, obejmujący takie kraje, jak Polska, Białoruś, Czechy, Słowacja, Litwa, Łotwa, Estonia, Węgry, Mołdawia, Rumunia, a także okręg kaliningradzki.





WWW.TURYSTYKA.CNET.PL

Największą atrakcją są tu transmisje na żywo np. z Zakopanego czy... Afryki. Poza tym mamy linie lotnicze, opisy podróży, polskie plaże, miasta i regiony, hotele i pensjonaty oraz bogatą ofertę biur podróży.

WWW.LASTMINUTE.COM.PL

Znajdziemy tu oferty last minute (czyli wyprzedaż:) kilku największych firm oraz przewodniki po świecie. Informacje są podstawowe, za to bardzo fajnie podane – strony znakomite pod względem estetycznym, na dodatek szybko się ładują. Mogłoby być jednak trochę więcej fotek :(

WWW.PASCAL.PL

Informacje o noclegach, bazie gastronomicznej i ośrodkach sportów zimowych. „Weekend z Pascalem" to propozycje krótkich tras turystycznych, zaś „Róża Wiatrów" to forum, na którym spotykają się amatorzy podróżowania. U Pascala trwa nieustający konkurs fotograficzny. Jego plonem jest „Fotogaleria", która zawiera ponad 120 zdjęć. Nie mogło oczywiście zabraknąć internetowej księgarni.

WWW.CS.PUT.POZNAN.PL/HOLIDAYS/TATRY/

Przede wszystkim jest tu interaktywna mapa polskich Tatr – ze szlakami, schroniskami itp. Masa zdjęć, w tym widoki z satelity. Według mnie to najlepsza strona o polskich górach.

WWW.UHC.LUBLIN.PL/MAZURY/

Zaczynamy od „Map". Są bardzo szczegółowe, lecz – o dziwo – jakoś tak się udało, że nie sprawiają problemu przy ładowaniu:) Oprócz tego mamy tu dokładne przedstawienie jezior, szlaków turystycznych, rzek i źródeł, lokalnej fauny, ośrodków wypoczynkowych i kwater oraz miasta i gminy. Wyśmienite!

WWW.ZAMKI.FNET.PL

Przewodnik po kilkuset zamkach na terenie Polski. Bardzo obszerny treściowo, masa przepięknych zdjęć – niestety, ładuje się powoli.

WWW.HUM.AMU.EDU.PL/~GMAZUREK/ZPD/ZPD.HTM

Zamki, pałace i dwory Wielkopolski – oczywiście na czele ze słynnym zamkiem w Kórniku. Ciekawe opisy, mnóstwo zdjęć, plany architektoniczne i topograficzne. Informacje o możliwościach zwiedzania.

Spytacie, co robi ten adres wśród linków do stron poświęconych Polsce? Cóż, przejrzyjcie część poświęconą miastu stołecznemu o nazwie Wilnius:)

Inne warte polecenia strony to:

www.ptt.pl
PODZIEMNE TRASY TURYSTYCZNE
priv6.onet.pl/war/chorwacja_hvar
WAKACJE W CHORWACJI
www.kajaki.komp.pl
TURYSTYKA AKTYWNA
free.polbox.pl/book/rec_travel.html
STRONY DOMOWE O TURYSTYCE
www.mazury.com.pl
WIRTUALNE MAZURY

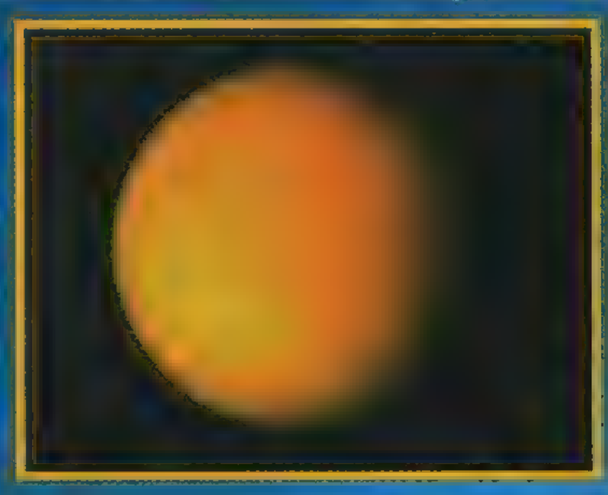
Pisiek

Tajemnica Tytana

Żyjemy w czasach ufomanii. Każdy widzi na niebie kosmiczne spodki, które porywają ludzi, niepotwierdzone lądowania, katastrofy, sprepa-rowane zdjęcia i filmy. Być może szukamy nie tu, gdzie trzeba? Może odpowiedź jest bliżej, niż mogłoby się wydawać?

Saturn jest drugą co do wielkości planetą w Układzie Słonecznym. Fascynacja nim datuje się od momentu, kiedy odkryto otaczający go kolorowy pierścień zlodowaciałych ciał niebieskich. Niewielu jednak wie, iż bardziej interesujący, szczególnie dla naukowców, jest jeden z księżyców Saturna – Tytan.

Jest to największy z siedmiu znanych satelitów tej planety. Jednak nie tylko jego wielkość zaciekawiła astronomów – jest to jedyny znany księżyc, który posiada własną atmosferę. Według źródeł tematycznych ma ona pierwotne cechy tworzącej się biliony lat temu atmosfery ziemskiej. Tytana badały dotąd dwie wyprawy kosmiczne. Na pewno są one Wam znane – chodzi tu o misje kryjące się pod nazwą Voyager. Pierwsza, oznaczona numerem 1, stwierdziła tylko istnienie na tym księżycu atmosfery (o czym mówiłem wcześniej), wykonała także kilka bardzo słabej jakości zdjęć. Druga, czyli Voyager 2, wykonała już sporo świetnych fotografii. Na podstawie przeprowadzonych przez nią badań stwierdzono, że głównym składnikiem atmosfery Tytana jest azot. Początkowo mówiono jeszcze o metanie, jednak teraz taka możliwość jest już odrzucana. Voyager 2 wykrył, że pod atmosferą znajduje się twardy, skalisty grunt (wcześniej taką ewentualność wykluczano), jednakże dokładnych jego fotografii nie udało się zrobić. Dlaczego? Owa atmosfera jest niezwykle gęsta i skutecznie zakłóca pracę najnowocześniejszych (wówczas) aparatów zdjęciowych. Niektórzy twierdzą, że pod tą nieprzeniknioną dla wzroku zasłoną mogą egzystować... organizmy żywe.



Nie można jednoznacznie stwierdzić, czy są to istoty w jakikolwiek sposób rozumne, czy też pełzające, bezmyślne zwierzęta, np. pokroju dżdżownicy. Istnienia obcych form życia nie należy jednak wykluczać, tak samo jak nie można wyrzucić do kosza tezy o rozwiniętej cywilizacji, która do tej pory nie chciała się ujawniać nawet wobec przelatujących nad jej niebem sond Voyager... Spróbujmy jednak przyjrzeć się sprawie od strony naukowej. Jak wspomniałem, głównym składnikiem atmosfery Tytana jest azot (pierwiastek który wchodzi też w skład atmosfery ziemskiej) i – co ciekawe – stanowi jej większą część. Ze względu na powierzchniowe badanie tego księżyca nie jest możliwe pełne określenie składu jego atmosfery, a tym samym wykluczenie tlenu jako jednego ze składników. Istnieje teoria, według której nie tylko Ziemia, ale i cały wszechświat zbudowany jest na podobnych zasadach fizycznych i chemicznych, dlatego jest całkiem możliwe, że żyjące na Tytanie organizmy są nam pokrewne, rozwijają się na podobnych warunkach. Podobnych, ale nie identycznych. Chyba nie muszę mówić, że fakt istnienia tam rozwiniętej cywilizacji byłby poparciem dla wielu, dotąd nieuzasadnionych, tez na temat Obcych i UFO? A jeżeli ta chmurna powłoka to coś więcej? Może jest to jakiegoś typu warstwa ochronna dla nieznanego dotąd innego świata, którego mieszkańcy posiadają niewyobrażalną wiedzę fizyczną, pozwalającą na przykład na bardzo szybkie przemieszczanie się pomiędzy planetami? Być może znają oni takie teorie, dla których stwierdzenia i poparcia na Błękitnej Planecie musiałby narodzić się drugi Einstein?

Na razie są to jedynie przypuszczenia, jak zwykle w tego typu teoriach nie poparte przekonywującymi argumentami. Miejmy jednak nadzieję, że już wkrótce wszystko się wyjaśni. W celu zbadania okolic Saturna w roku 1997 została wysłana sonda Cassini. Na jej pokładzie znajduje się stosunkowo nieduży próbnik Huygens, który ma nie tylko zbadać atmosferę, ale także wylądować na powierzchni tego księżyca! Kulminacyjny etap misji przypadnie na rok 2004 (droga do Saturna to nie wycieczka rowerowa). Jeżeli nic nie zostanie przed nami ukryte, to wreszcie dowiemy się wszystkiego na temat tajemniczego Tytana...

B-Beck
b-beck@zalogag.cz.pl
Zdjęcia: NASA

Inwaz

Niestety, wszystkie te historie są wyssane z palca, a to z dwóch powodów: po pierwsze, Marsjan nie ma, a po drugie, w układzie Ziemia–Mars to właśnie nasza planeta jest agresorem. Od lat wypuszczamy zautomatyzowane sondy, które penetrują Czerwoną Planetę. Gdyby Marsjanie istnieli, z pewnością byliby przerażeni tymi dziwnymi urządzeniami na swym niebie. Być może nie zdawaliby sobie sprawy, że stanowią one wstęp do prawdziwej inwazji z kosmosu. A konkretnie – z trzeciej planety od Słońca, zwanej Ziemią.

Dotychczas na Marsa latały tylko statki bezzałogowe, ale od kilkunastu lat rozważa się również możliwość wysyłania ludzi. Pierwszy taki plan, SEI (Space Exploration Intiniative), został opracowany w latach 80. przez NASA. Zakładał on wybudowanie stacji orbitalnej i kolonii na Księżycu, gdzie można by uzupełnić zapasy. Plan był ambitny i spójny, wszystko jednak rozbiło się o koszty (450 mld dolarów!). Potem na dłuższy czas zarzucono takie plany. Wreszcie w połowie lat 90. inżynier z firmy Lockheed Martin, dr Robert Zubrin, opracował plan Mars Direct.

MARS DIRECT

Projekt ten ma kosztować około 30 mld dolarów, zaś lot, jak sama jego nazwa wskazuje, będzie bezpośredni, bez zatrzymywania się ani na orbicie Marsa, ani na Księżycu. Planuje się wykorzystanie zasobów Czerwonej Planety do wytworzenia paliwa na lot powrotny oraz wody pitnej. Dzięki temu uniknie się transportowania olbrzymich zapasów. Wszystkie niezbędne do realizacji tego planu technologie są już dostępne. Potrzebne będą 2 rakiety nośne, pojazd do powrotu, instalacja do produkcji paliwa, moduł mieszkalny, zapas paliwa, żywności i wody pitnej. Załoga składać się będzie z 4 ludzi – dwóch inżynierów (w tym pilot) oraz dwóch naukowców: geologa i biogeochemika. Plan zakłada wysyłanie dwóch rakiet co 2 lata. Pierwsza z nich będzie zawierać pojazd powrotny i instalację do produkcji paliwa, a druga moduł mieszkalny. Pierwsza osiągnie cel po 6 miesiącach i po wylądowaniu natychmiast rozpocznie produkcję paliwa. Następnie wysłani będą ludzie w module mieszkalnym, a także rakieta z wyposażeniem i pojazdem powrotnym dla drugiej ekspedycji. Po wejściu na orbitę okołoziemską i ustawieniu kursu załoga, w celu otrzymania sztucznej grawitacji, odstrzeli wypalony człon rakiety nośnej na długiej linie i wprawi całość w ruch wirowy.

Po 6 miesiącach lina zostanie odcięta i po wykonaniu manewru hamowania misja wyląduje obok pojazdu powrotnego. Realizacja jej celów zajmie ok. 500 dni. Potem na Marsie zostanie moduł mieszkalny i wyposażenie badawcze. Druga wyprawa wystartuje po wyprodukowaniu paliwa przez drugi pojazd powrotny – a wraz z nią rakieta z pojazdem powrotnym dla trzeciej ekspedycji. W początkowej fazie lądowiska ekspedycji będą oddalone

PLANETA MARS

Mars krąży w odległości ok. 225 mln km (1,52 JA) od Słońca. Podczas koniunkcji jest oddalony od Ziemi o około 75 milionów km, natomiast podczas opozycji odległość ta znacznie się zwiększa i dochodzi do 400 mln km. Średnica tej planety wynosi 6 800 km. Masa Marsa jest około 10 razy mniejsza niż Ziemi, grawitacja jest więc odpowiednio niższa (ok. trzykrotnie). Jego księżyce są znacznie mniejsze od naszego (promień Phobosa wynosi 11 km, zaś Deimosa 23 km) i na dużo niższych orbitach – Phobos na 9 000 km, Deimos na 23 000 km (Księżyc orbituje na wysokości ok. 384 000 km). Okres obiegu Marsa wokół Słońca wynosi około dwóch lat ziemskich, zaś czas obrotu wokół własnej osi to ok. 24,5 h. Pole magnetyczne jest znikome, dlatego powierzchnia Marsa jest narażona na zwiększone dawki promieniowania kosmicznego. Południowa półkula Marsa pokryta jest kraterami, północna natomiast jest gładka i nosi ślady niedawnej aktywności geologicznej. Ciemne powierzchnie obserwowane z Ziemi okazały się być regionami wyżynnymi, a nie nizinami. Na Marsie istnieją gigantyczne szczyty wulkaniczne. Największy z nich, Olympus Mons, ma ponad 27 000 m, a średnica jego podstawy wynosi ponad 800 km (zajmuje obszar równy powierzchni stanu Missouri). Druga słynna formacja geologiczna to zespół kanionów Valles Marineris. Ciągną się one przez ponad 4 000 km, ich głębokość dochodzi do 6 000 m, a szerokość do 200 km.

zja na Marsa

od siebie nie więcej niż o 800 km. Zapewni to możliwość kontynuacji badań rozpoczętych przez poprzednie ekspedycje. Starty rakiet mają się odbywać co 2 lata. Po badaniach przeprowadzonych przez kolejne ekspedycje wybrane zostanie miejsce pod budowę stałej bazy. Moduły mieszkalne będą lądować w jednym miejscu i zostaną połączone ze sobą, a astronauci, którzy zdecydują się pozostać, stworzą stały personel. Kiedy powstaną technologie pozwalające na obniżenie kosztów transportu, ludzie osiedlą się na Marsie i przekształcą go w dom dla następnych pokoleń. Tak może wyglądać przyszłość...

PLANOWANE MISJE

Na najbliższy okres planowane są jednak tylko misje zautomatyzowane. Najciekawsze z nich to: projekt Mars Surveyor 2001, który ze względu na ostatnie niepowodzenia został podzielony na dwie części (orbiter w roku 2001, lądownik i pojazd samobieżny w roku 2003), europejska misja Mars Express oraz wyprawa, której celem będzie dostarczenie próbek gleby marsjańskiej. Miejmy nadzieję, że wyprawy te nie podzielą losu Climate Orbitera czy Polar Landera. Najważniejsze jest jednak to, że już dziś jesteśmy w stanie wysłać ludzi na Czerwoną Planetę. I niewątpliwie prędzej czy później to nastąpi.

Frogger

W filmach science fiction małe, wredne zielone ludziki z Marsa ciągle zatruwają życie bogobojnym mieszkańcom planety Ziemia, składając im niezapowiedziane wizyty, porywając ich żony i gwałcąc zupełnie niewinne owce... A może to było na odwrót?

HISTORIA BADAŃ MARSA

Mariner 4

Ta amerykańska sonda kosmiczna przeleciała koło Marsa w lipcu 1965 roku. Dokonano wtedy pobieżnych pomiarów i ostatecznie utracono nadzieję na znalezienie życia na tej planecie. Zdjęcia ukazały powierzchnię jałową, pustynną i pokrytą kraterami. Arthur C. Clarke określił wtedy Marsa jako „kosmiczną skamieniałość".

Mariner 6 i 7

Lata 1965–1971. Potwierdzono informacje uzyskane wcześniej i ustalono ciśnienie marsjańskiej atmosfery (6–9 milibarów). 95% jej składu stanowi CO_2, a dalej azot (2,7%), argon (1,6%) i śladowe ilości innych pierwiastków. Określono również skład chemiczny czap polarnych (zamrożony dwutlenek węgla, czyli tzw. suchy lód, i zwykły lód wodny) oraz średnie temperatury (–63 stopnie C).

Mariner 8 i 9 oraz Mars 2 i 3

Mariner 8 wkrótce po starcie spadł do morza, a Mariner 9 dotarł do celu 14 XI 1971 roku. Na Marsie rozpętała się jednak burza pyłowa i M9 orbitował, czekając na lepsze warunki. W tym czasie dotarły tam także radzieckie aparaty Mars 2 i Mars 3. Nie przewidziano jednak dla nich zmiany harmonogramu i lądowniki osiadły w środku szalejącej burzy. Pierwszy rozbił się przy lądowaniu, drugi zamilkł po 20 sek. Większość danych przekazanych przez Marsa 2 została utracona na skutek błędów telemetrycznych, zaś Mars 3 wszedł na niekorzystną orbitę i przekazał tylko jedno wartościowe zdjęcie. Burza pyłowa trwała do stycznia 1972 roku. Gdy ucichła, Mariner 9 przekazał zdumiewająco ostre obrazy powierzchni Marsa.

Viking 1 i 2

Rok 1976. Misja zaplanowana podobnie jak radziecki „Mars": dwa orbitery, dwa lądowniki. Zadaniem misji było określenie, czy w glebie marsjańskiej występuje życie organiczne. Nieoczekiwanie testy wypadły pozytywnie (obecnie jednak przypisuje się to nieznanym reakcjom chemicznej w marsjańskim gruncie)! Sondy działały do 1980 roku i dostarczyły pierwszych kolorowych zdjęć Marsa. Ukazały one bezkresną, czerwonawą pustynię usianą głazami, a nad nią niebo w kolorze łososiowym.

Phobos 1 i 2

Rok 1988, misje radzieckie, które miały dokonać pomiarów Marsa i jego księżyców. Niestety, kontakt z nimi utracono jeszcze przed rozpoczęciem realizacji ich głównych celów.

Mars Observer

Sonda ta zamilkła tuż przed wejściem na orbitę okołomarsjańską. Na pokładzie miała siedem przyrządów pomiarowych, które miały działać przez okrągły marsjański rok.

Mars Global Surveyor

Listopad 1996. Głównym celem było sporządzenie dokładnych map powierzchni planety. Sonda działa do dzisiaj.

Mars Pathfinder

Grudzień 1996. Pojazd samobieżny Sojourner przez 3 miesiące badał dolinę Aresa i dostarczył wiele informacji na temat warunków sprzyjających występowaniu życia.

Mars 96

Rosja i kraje Europy od dawna planowały wspólny program badawczy. Miały polecieć: orbiter, dwa lądowniki, kilka próbników uderzeniowych oraz pojazd Marsochod. Jednak po starcie w listopadzie 1996 górny człon rakiety Proton zawiódł i sonda spłonęła u wybrzeży Chile.

Nozomi

Lipiec 1998, Japonia. Nozomi ma przeprowadzić badania atmosfery i jonosfery Marsa. Z powodu zbyt dużego zużycia paliwa podczas manewru korekcyjnego dotarcie sondy na orbitę Marsa przesunie się aż na 2003 rok.

Mars Climate Orbiter

11 grudnia 1998. Badania atmosfery Marsa. Na skutek błędu w obliczeniach sonda weszła zbyt głęboko w atmosferę Marsa i spłonęła.

Mars Polar Lander

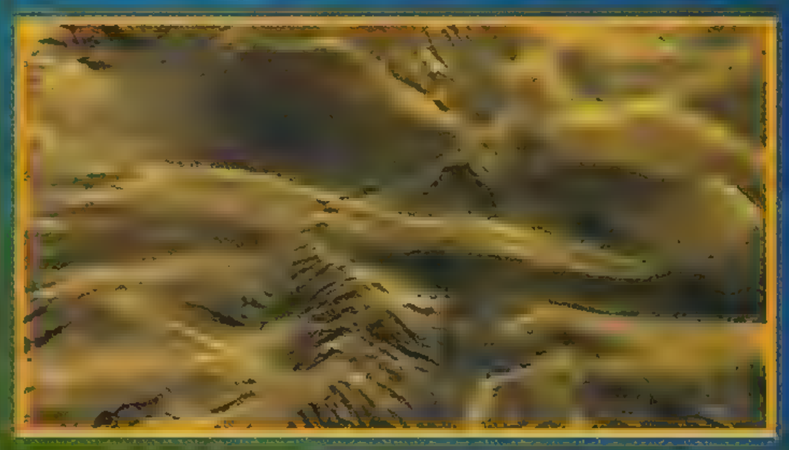
Kolejna porażka NASA. Mars Polar Lander niósł – oprócz właściwego lądownika –dwa mikropróbniki misji Deep Space 2. Lądownik miał zbadać południowy biegun Marsa, ale wszedł na orbitę okołomarsjańską 3.12.1999 i zaginął bez śladu. Do dzisiaj nie wiadomo ani co było powodem utraty łączności, ani co stało się z sondą.

DLACZEGO MARS?

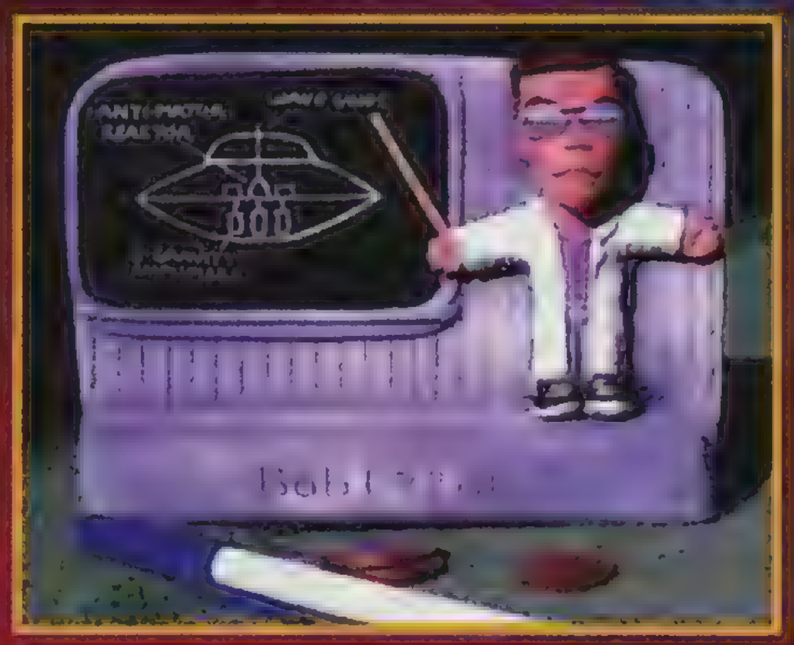
Zastanawiacie się zapewne, dlaczego celem pierwszych ziemskich kolonistów ma być właśnie Mars, a nie na przykład Księżyc lub choćby Wenus, która jest znacznie bliżej? Po pierwsze, Księżyc jest znacznie mniejszy od Ziemi, a jego grawitacja około 9 razy mniejsza od ziemskiej. Poza tym oprócz bogatych złóż helu na Księżycu jest niewiele wartościowych materiałów. Nie ma też wody, a i brak atmosfery jest nie lada problemem. Księżyc jest suchy jak pieprz, a wahania temperatury dochodzą do kilkuset stopni.

Wenus jest odległa od nas o około 50 mln km. Jej średnica jest prawie taka sama jak Ziemi, zbliżona jest też grawitacja. Jednak ta planeta ma niezwykle grubą atmosferę (jej składnikami są głównie CO_2 i azot, a także dwutlenek siarki, który w połączeniu z parą wodną tworzy kwas siarkowy). Przy powierzchni ciśnienie dochodzi do 70 ziemskich atmosfer, a temperatura do 482 stopni Celsjusza, czyli przekracza temperaturę topnienia ołowiu. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze aktywność wulkaniczna.

W porównaniu z tymi ciałami niebieskimi Mars ma bardzo dogodne warunki do kolonizacji. Jego cykl dobowy jest prawie identyczny z ziemskim, znajdziemy tu m. in. wodę, złoża węgla, azotu, wodoru i tlenu.



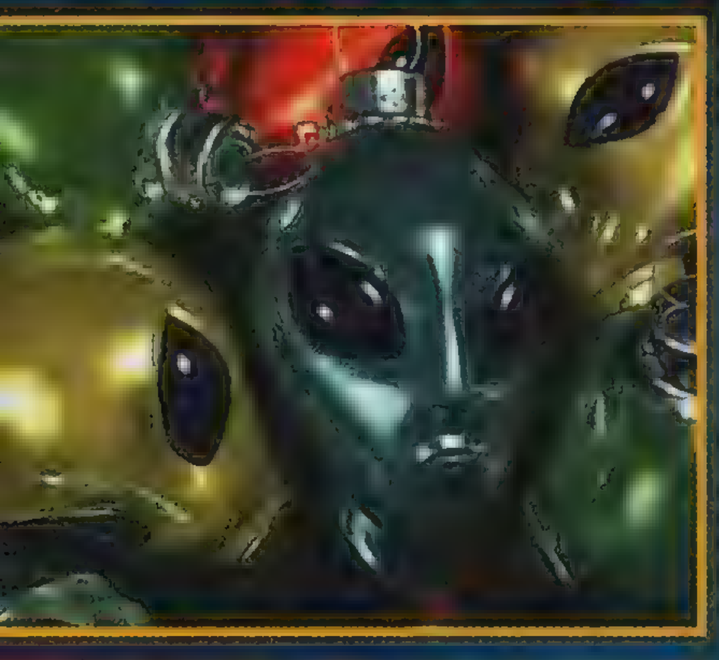
Od niepamiętnych czasow ludzie fascynowali się wszystkim, co tajemnicze, niepokojące, dziwne... Kilkadziesiąt lat temu interesowano się potworem z Loch Ness (jezioro w Szkocji), człowiekiem śniegu – Yeti, olbrzymimi posągami na Wyspach Wielkanocnych, tajemnicami piramid... Dziś, w epoce zaawansowanej techniki, wszystkie te historie nikogo już nie ruszają – liczą się tylko tematy naprawdę fascynujące i stosunkowo nowe. Jedną z takich współczesnych tajemnic, żywo poruszającą wyobraźnię nowoczesnych poszukiwaczy przygód, jest tzw. Strefa 51 (Area 51). Temat ten doczekał się sporej liczby opracowań i mniej lub bardziej poważnych spekulacji – ba, powstał nawet prywatny ośrodek naukowy zajmujący się tą sprawą (patrz dalsza część tekstu)! Na temat tego miejsca istnieje wiele różnych opinii. Wedle jednej z nich Strefa 51, znana także pod nazwą Jezioro Groom, to tajna baza wojskowa, zlokalizowana mniej więcej 150 km na północ od Las Vegas. Najczęściej spotykana opinia głosi, że ośrodku tym, o powierzchni mniej więcej 100 km kw., od wczesnych lat pięćdziesiątych prowadzone są tajne badania i testy przeróżnych amerykańskich superbroni, głównie samolotów i helikopterów. Testowano tu m.in. takie pojazdy, jak samolot szpiegowski U–2, „niewidzialny" myśliwiec F–117A, słynną „Aurorę" (pisaliśmy o niej w poprzednim numerze NSS), niektóre wersje bezzałogowych aparatów latających czy też prototyp „niewidzialnego" śmigłowca. Funkcjonowanie bazy jest rzekomo finansowane z tzw. „tajnego budżetu" amerykańskich służb specjalnych, dlatego wydatki te nie są wykazywane w żadnych oficjalnych raportach i statystykach. Rząd amerykański w ogóle nie przyznaje się do istnienia tego ośrodka; co więcej, na wszystkich oficjalnie dostępnych mapach w miejscu jego lokalizacji znajduje się... pustynia (nazwa „Area 51" pochodzi ze starych map stanu Nevada – faktyczna nazwa bazy wciąż pozostaje nieznana)! Co ciekawe, mimo iż oficjalnie nie ma tu nic interesującego, cały teren jest pieczołowicie strzeżony. Co kilkadziesiąt metrów rozstawione są tablice surowo ostrzegające przed wkroczeniem w zakazaną strefę. Okolica patrolowana jest regularnie przez dobrze uzbrojonych strażników, przebranych w mundury polowe bez żadnych dystynkcji. Teoretycznie nie interweniują oni w razie spotkania jakichś ciekawskich „turystów", ale obcy są starannie obserwowani, fotografowani i filmowani z użyciem teleobiektywów. Jeśli jednak ktoś przekroczy granicę zakazanej strefy, naraża się na ciężkie kłopoty, o czym przekonało się już wielu ludzi – przykładem może być tu np. incydent, jaki wydarzył się 2 stycznia 1989 r. Siedmioro mieszkańców Las Vegas zagubiło się na pustyni, nieświadomie wkraczając na teren bazy. Nieszczęśnicy zostali szybko zlokalizowani przez ochronę bazy i doprowadzeni pod lufami na punkt kontrolny. „Trzymali nas prawie dwie godziny, dokładnie przeszukując samochód, dopóki nie przyjechała drogówka". – relacjonuje Connie Ruiz, jedna z poszkodowanych. – „W dodatku nie przedstawiono nam powodu zatrzymania ani nie udzielono żadnego wyjaśnienia – po prostu kazali nam wrócić do głównej autostrady!". Oprócz strażników w pobliżu dróg prowadzących do bazy znajdują się czujniki wykrywające metalowe obiekty (czyli np. jadący samochód). W różnych punktach terenu ustawione są zdalnie sterowane kamery, zaś po samej bazie – podobno – włóczą się liczne patrole z psami. Jak więc widać, rząd wykłada sporą kasę na ochronę rzekomo pustego kawałka pustyni... Nie należy też zapominać, że sama natura sprzyja ochronie tego miejsca przed ciekawskimi – baza leży w samym środku rozpalonej słońcem, kamienistej pustyni, a najbliższa osada (Rachel) znajduje się w odległości ponad trzydziestu kilometrów. Jeśli więc Twój samochód ulegnie awarii, to masz przed sobą ciężkie chwile. Zresztą obserwacja bazy i tak jest bardzo utrudniona, gdyż w 1995 wojsko zamknęło całą okolicę i najbliższy dogodny punkt znajduje się na szczycie góry Tikaboo (półtorej godziny wspinaczki), odległej o 40 km! W tej sytuacji pomóc nam może jedynie kosztowny sprzęt – silne lunety i teleobiektywy. Na szczęście nocą sytuacja wygląda nieco lepiej, gdyż w mroku z łatwością można dostrzec światła startujących obiektów (według wielu badaczy zajmujących się tym tematem, lotnisko w Strefie 51 ma najdłuższy pas startowy na świecie!). Niestety, ilu jest obserwatorów, tyle opinii. Niektórzy widzą w ciemnościach światła odrzutowców, wykonujących jakieś skomplikowane manewry nad lotniskiem, inni śmigłowce, bezgłośnie przelatujące w pobliżu, inni wreszcie tajemnicze, kolorowe światła, przypominające UFO. To chyba nie przypadek, bo właśnie rzekoma obecność Obcych i ich pojazdów w Strefie 51 budzi najżywsze emocje, a na ten temat stworzono chyba wszystkie możliwe teorie – podobno są tu i schwytani Obcy, i wielkie, ciągnące się kilometrami podziemne laboratoria, gdzie szczegółowo rozpracowuje się ich zaawansowane technologie, i wreszcie wielki spisek Obcy–rząd, którego celem jest, jak zwykle, pognębienie przeciętnych obywateli. Wątek dotyczący obecności Obcych zyskał szczególną popularność w 1989 roku, po opublikowaniu na łamach oficjalnych mediów relacji niejakiego Boba Lazara. Twierdził on, że pracował w „bazie S–4", na południe od Strefy 51, przy badaniach nad „latającymi spodkami". Lazar miał uczestniczyć w pracach badawczych nad załogą jednego ze statków, choć osobiście nie widział na oczy ani jednego Obcego. No cóż, nie sposób z góry założyć, czy to prawda, czy nie, ale przyłapano go na kłamstwie.



Strefa 51 – zdjęcie z teleobiektywu

Podawał on mianowicie, że jest absolwentem kilku prestiżowych uniwersytetów, ale gdy udowodniono mu fałsz, zmienił taktykę, twierdząc, że dokumenty zostały... zniszczone przez rząd, chcący uczynić z niego niepoczytalnego maniaka, bredzącego o UFO. Już po kilku pierwszych wywiadach z Lazarem w okolice Strefy 51 ruszyła cała fala reporte-

© Photo: Steve Neill & NASA



Strefa 51

„Jestem absolutnie przekonany, że rząd ukrywa prawdę o Strefie 51, i że od wielu lat prowadzone są tam tajne badania dotyczące UFO i technologii Obcych. To są fakty, które zataja się przed ludźmi już od czterdziestu lat!"

Chick Silvershark, badacz Strefy 51

Siedziba The Area 51 Research Center

delegację Obcych, albo nawet coś bardziej ekscytującego... Największą korzyść z całego tego zamieszania odniósł niejaki Pat Travis, właściciel baru-motelu „Little A'le'inn" w miasteczku Rachel – pięć pokoi gościnnych jest stale zajętych lub zarezerwowanych. Ta senna mieścinka (stu stałych mieszkańców, brak poczty) przeżyła prawdziwy najazd „badaczy" UFO. Z mniejszym lub większym nasileniem trwa to po dziś dzień. Niektórzy dostrzegli przeróżne „latające spodki", inni – rozczarowani – wrócili czym prędzej do domów... Mimo to znaleźli się ludzie, którzy postanowili zająć się problemem w nieco bardziej zorganizowany sposób. Centrum Badań Nad Strefą 51 (The Area 51 Research Centre) to małe przedsiębiorstwo finansowane z prywatnych funduszy (nie mylić z Centralnym Centrum Badania Myszką, funkcjonującym w swoim czasie w naszej redakcji:)! – przyp. red.), zajmujące się różnorakimi „badaniami" związanymi ze Strefą. Główna działalność firmy skupia się wokół sprzedaży książek dotyczących przeróżnych dziwności: zjawisk paranormalnych, nawiedzonych miejsc, duchów, UFO, metod leczenia nie uznawanych przez oficjalną medycynę, tajemnych spisków, sensacyjnych odkryć archeologicznych itp. A51RC utrzymuje również rozbudowaną stronę internetową poświęcona tej tematyce (ww.ufo-mind.com). Gdzie zaś są ludzie, tam na pewno da się ubić jakiś interes. Na tajemnicy otaczającej Strefę 51 wielu handlarzy robi doskonały interes, sprzedając fanom UFO mnóstwo pamiątkowych gadżetów (koszulki, naszywki, plakietki, naklejki, kubki itp.), zazwyczaj opatrzonych jakimś efektownym hasłem, np. „Byłem w Strefie 51 i... spotkałem Obcych!". Chętni mogą też nabyć zdjęcia bazy, zarówno wykonane teleobiektywem, jak i satelitarne (przez radzieckiego satelitę szpiegowskiego), oraz... szczegółowy przewodnik po bazie, na którym zaznaczono dziewięć najważniejszych hangarów i inne ważne budynki. Oficjalne władze, pytane o Strefę, nabierając wody w usta, a w najlepszym wypadku zasłaniają się tajemnicą państwową, odmawiając jakichkolwiek komentarzy na ten temat.

Czy tajemnica otaczająca obszar zwany Strefą 51 zostanie kiedykolwiek wyjaśniona? Jestem pewien, że tak się stanie, bo temat ten jest już znany zbyt wielu ludziom. Nie zdziwiłbym się jednak, gdyby w dniu, w którym dziennikarze zostaną wpuszczeni do jeszcze niedawno ściśle tajnych obiektów, na drugim końcu Stanów, w cichym i ustronnym miejscu, w znacznie mniejszym gronie świętować się będzie otwarcie nowej tajnej bazy...

Yossa

Kamery i urządzenia ostrzegawcze są prawie wszędzie

Wśród wielu przeciętnych obywateli USA powszechne jest przekonanie, że „rząd knuje przeciwko zwykłym ludziom". Ta głęboka niechęć do „tych na górze" przybiera różnorakie formy. Liberalne prawo amerykańskie gwarantuje obywatelom możliwość zrzeszania się w różnorakich organizacjach, co skwapliwie wykorzystują tzw. milicje lokalne. Są to paramilitarne organizacje, całkiem otwarcie deklarujące „gotowość do walki zbrojnej z rządem centralnym w imię obrony podstawowych wolności obywatelskich". Ich członkowie, na co dzień spokojni ludzie, w weekendy przywdziewają panterki, chwytają karabiny i ruszają w las, na forsowny trening fizyczny połączony ze strzelaniem. Wiele innych zrzeszeń, zazwyczaj sponsorowanych przez prywatne firmy, preferuje bardziej pokojowe formy działalności, ale wszyscy patrzą urzędnikom na ręce, prowadząc np. własne badania, tak jak wspomniane A51RC.

Mogłoby się wydawać, że po zakończeniu Zimnej Wojny wreszcie nadejdzie raj... Dwaj wielcy wrogowie, USA i ZSRR, podali sobie ręce (przynajmniej oficjalnie...), mur berliński runął, a komunizm upadł. Po co więc rozbudowywać armie, po co szkolić szpiegów? Przecież nie ma się kogo bać! Hm, tak zapewne pomyślał niejeden entuzjasta pokoju, ale generałowie, zamknięci w swych podziemnych bunkrach, niespecjalnie przejmują się opinią cywili. Wkrótce po zakończeniu II wojny światowej amerykańska National Security Agency (NSA) nawiązała kontakty ze swoim odpowiednikiem w Wielkiej Brytanii i zawarto specjalny pakt, zwany UKUSA, do którego po jakimś czasie dołączyły również służby Australii, Nowej Zelandii i Kanady. Pierwotnym jego celem było zdobywanie jak największej ilości informacji militarnych dotyczących ZSRR i formującego się bloku państw socjalistycznych. UKUSA dysponowała olbrzymimi środkami i możliwościami, a do szpiegowania potencjalnych wrogów wykorzystywano wszystkie istniejące sposoby i środki techniczne. Początkowo podsłuch ograniczał się do przechwytywania i analizy transmisji radiowych i rozmów telefonicznych, ale z czasem zaczęto wykorzystywać kolejne zdobycze techniki. Owa rozbudowana sieć wywiadu elektronicznego, znana jako „Echelon", istnieje do dziś, a co więcej, rozwija się z powodzeniem, co niedawno wzbudziło nawet zaniepokojenie Parlamentu Europejskiego (w polskich mediach temat Echelona poruszał ostatnio PC Kurier 10/2000). Pierwszy satelita szpiegowski, związany z Echelonem, a należący do serii Canyon, poszybował w niebo w 1968 roku. Siedem Canyonów „zawieszono" nad Syberią, gdyż ten właśnie obszar stanowił swoistą „piętę achillesową" radzieckiego systemu łączności. Ze względu na wieczną zmarzlinę gruntu niemożliwe tu było puszczenie kabli pod ziemią, dlatego zdecydowano się na postawienie całej sieci naziemnych stacji transmisyjnych, przekazujących m.in. dane z baz wojskowych na Dalekim Wschodzie. Niestety, zaledwie fragment sygnału dociera do odbiorcy, gdyż większa część transmisji zostaje wyemitowana w Kosmos, gdzie z łatwością przejmują ją czujne „uszy" satelitów. Co ciekawe, na podobnej zasadzie działają współczesne telefony komórkowe, a ich sygnały są przechwytywane przez nową generację kosmicznych szpiegów! Canyony oddały UKUSA tak ogromne usługi, że zdecydowano się na dalszą rozbudowę systemu – w sieć włączano coraz to nowe stacje nasłuchu i angażowano coraz potężniejsze środki. W radzieckiej łączności wojskowej sporą rolę odgrywały podmorskie kable światłowodowe, którymi można przesyłać ogromne ilości danych. UKUSA nie zapomniała, oczywiście, także i o nich – po wielu perypetiach zlokalizowano najważniejszy kabel i za pomocą atomowej łodzi podwodnej dostarczono na miejsce specjalnie przygotowaną „pluskwę", która rejestrowała przesyłane sygnały. Było to bardzo niebezpieczne zadanie, gdyż podsłuch należało umieścić w strefie największej aktywności radzieckiej floty, niemal w gardle wroga... Na te rejsy zabierano ochotników, a wyprawy

W programie ECHELON wykorzystuje się najbardziej zaawansowane technologie

tych było całkiem sporo, gdyż nagrane taśmy z danymi trzeba było zabrać i umieścić nowe. Po jakimś czasie Rosjanie zorientowali się w podstępie (dzięki informacjom kupionym od byłego pracownika NSA) i wyciągnęli „pluskwę", ale UKUSA nie rezygnowała – uzyskiwane dane były tak cenne, że nie wahano się podjąć nawet największego ryzyka. Nowa generacja podsłuchów mogła już być umieszczana nie bezpośrednio na kablu, ale w jego pobliżu – zagrzebany w mule stalowy walec leżał na dnie morza nawet kilkanaście miesięcy, z jednakową skrupulatnością rejestrując zarówno zawiłe rozkazy operacyjne, jak i życzenia stęsknionych matrosów, wymieniających ciepłe słowa z czekającą na lądzie rodziną. Później, pod koniec Zimnej Wojny, Amerykanie skierowali swą uwagę na inne rejony świata (urządzenia podsłuchowe są dziś obsługiwane przez podwodne roboty, którymi steruje się z odległej o kilka kilometrów łodzi podwodnej, więc niebezpieczeństwo wykrycia szpiegów jest o wiele mniejsze) – zakładano podsłuch na podmorskich kablach na Morzu Śródziemnym, na Bliskim Wschodzie i w kilku innych punktach globu, uzyskując ogromną masę danych. I to był właśnie największy problem związany z Echelonem, którego nigdy do końca nie rozwiązano (zresztą i tak jest to chyba niemożliwe) – codziennie spływają do systemu miliony przeróżnych informacji, raportów, teleksów, faksów, telefonów i najprzeróżniejszego typu transmisji, a problem polega na oddzieleniu tej góry informacyjnego śmiecia od naprawdę istotnych wiadomości, co przypomina łowienie złotych samorodków w mętnej rzece. Dlatego właśnie, aby maksymalnie ułatwić sobie pracę, opracowano listę słów i wyrazów kluczowych, na które reagują wyspecjalizowane programy. Niestety, maszyny – jak wiadomo – nie mają możliwości sprawnego wyszukiwania kontekstowego, logicznie selekcjonując informacje – do tego potrzebny jest wyszkolony fachowiec. Coś niecoś wie na ten temat niejaki Mike Frost, który po dziewiętnastu latach pracy w ośrodku analitycznym UKUSA wyrobił sobie pojęcie o zasadach jej funkcjonowania.

„Wyobraźmy sobie, że spodziewamy się," – relacjonuje Frost – „iż w najbliższym czasie wzrośnie zagrożenie atakami terrorystycznymi, dlatego nastawiamy komputery, by przekazywały do dalszej obróbki transmisje, w których pojawiają się takie słowa, jak >>bomba<<, >>ultimatum<<, >>szantaż<<, >>terroryzm<< itp. Skanowane są wszystkie media –

Baza nasłuchowa – widok z lotu ptaka

e–maile, rozmowy z telefonów stacjonarnych i komórkowych, faksy, w ogóle wszystko, co da się podłączyć do kabla. No i łapiemy rozmowę telefoniczną, w której jakaś mama relacjonuje sąsiadce mecz piłki nożnej swojego syna. >>Bombardował bramkę, że aż strach<< – cieszy się mamusia, a tymczasem – pik! – system zarejestrował słowo klu-

Echelon

czyli podsłuch jest wszędzie...

czowe, numer telefonu, dane abonentki... Jeśli ta sama kobieta po raz drugi lub trzeci użyje w jakimkolwiek przekazie – nawet za kilka lat – słowa >>bomba<<, to komputer wciągnie ją na listę >>prawdopodobnych terrorystów<< lub >>zainteresowanych działalnością terrorystyczną<<". Dlatego właśnie zatrudnia się analityków, by eliminowali podobne błędy, bo życie niesłusznie „podejrzanego o terroryzm" naprawdę nie jest do pozazdroszczenia. Jeśli system uzna, że jesteś podejrzany o jakieś nielegalne czyny, Twoja egzystencja szybko może stać się jednym, niekończącym się pasmem udręki. Początkowo nacisk wywierany jest dosyć „subtelnymi" metodami – zaadresowane do nas listy przychodzą ze śladami ich otwierania, na automatycznej sekretarce są same głuche telefony, wydaje ci się, że ktoś grzebał w Twoich rzeczach... Być może Twoja karta kredytowa przestanie działać, wyłączą Ci telefon, wreszcie stracisz pracę i całe dotychczasowe życie zawali Ci się w gruzy – a najgorsze, że zupełnie nie masz pojęcia DLACZEGO?!

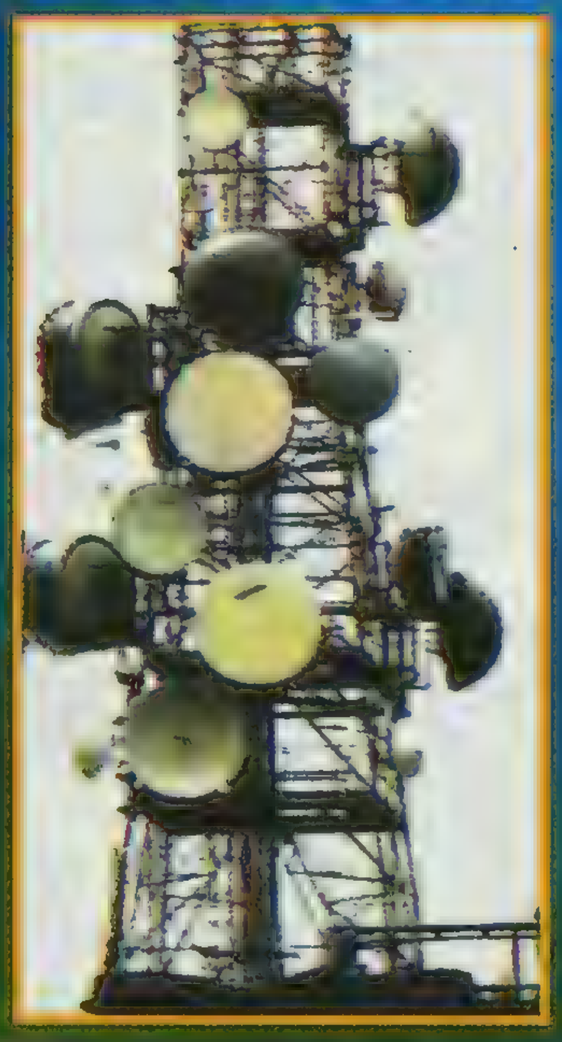
„Jak głęboko może to sięgnąć?" – pyta dalej Frost. – „No cóż, mogą po prostu zrujnować ci życie". Eksperci pracujący dla potrzeb Echelona znają się na prawie i naprawdę trudno im coś udowodnić. Zamontowanie „pluskwy" w komputerze jest złamaniem prawa, ale dzięki nowoczesnej technice można z pewnej odległości wychwycić promieniowanie emitowane przez monitor i na tej podstawie poznać, co było na nim wyświetlane (a przechwytywanie emisji z monitora nie jest już złamaniem prawa, przynajmniej w USA). Nieco zbliżoną metodę stosuje się podczas podsłuchiwania na odległość – dźwięk rozmowy wprawia szybę okna, za którym prowadzona jest narada, w minimalny rezonans. Drgania te można wychwycić promieniem lasera i po odpowiedniej obróbce elektronicznej, sporządzić zapis rozmowy. Upowszechnienie się internetu stanowiło dla UKUSA największe wyzwanie, ale jednocześnie zmieniły się cele działalności Echelona – zaczęto w mniejszym stopniu zwracać uwagę na cele militarne, a bardziej na szpiegostwo gospodarcze, pozyskiwanie informacji dyplomatycznych, zapobieganie terroryzmowi, oszustwa i w ogóle przestępczość zorganizowaną. Echelon dobrze przygotował się do tych zadań. O możliwościach systemu niech świadczy fakt, że dysponuje on zdolnością zmagazynowania 1 Tb (terabajta) danych, a na jego serwerach znajdują się wszystkie wiadomości z Usenetu... z ostatnich 90 dni!

21 października ub. r. społeczność hakerów ogłosiła Dniem Zakłócania Echelona. Akcja polegać miała na wysyłaniu maksymalnej ilości transmisji (e–maili) z jak największą ilością prawdopodobnych słów kluczowych (bo przecież nie podano jej oficjalnie do wiadomości; co więcej, władze zainteresowanych krajów w ogóle negują istnienie systemu), aby dokumentnie „zapchać" Echelona. Wielu użytkowników netu twierdzi (i słusznie!), że działalność takich systemów jak Echelon uderza bezpośrednio w prawa obywateli, ale przecież generałowie i tak wiedzą lepiej, co uszczęśliwia ludzi, a już na pewno nie dopuszczą, by zabrać im ich ulubione zabawki...

Yossa

„Wyobraź sobie pracę, w której codziennie przechodzisz rewizję, a raz na miesiąc badanie wykrywaczem kłamstw. Wyobraź sobie biuro, w którym każdy współpracownik jest Twoim wrogiem, a poczucie honoru po prostu nie istnieje..."

Mike Frost, były szpieg



Adresy stron internetowych, na których można uzyskać różne informacje związane z systemem Echelon:

www.echelonwatch.org,
www.hr/mprofaca/echelon.html
www.echelon.wiretapped.net/
www.gn.apc.org

Kompendium wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji NEW S SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale **HARDWARE** staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale **INTERNET** zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w **KOMPENDIUM WIEDZY** zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu **NEON GENESIS EVANGELION**, oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron

za 19.90

+ 4.60 koszty wysyłki **= 24.50**

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE
można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9^{00}–16^{00})**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9^{00}–16^{00}**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ
KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**– 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**– 33,30 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**– 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

NEO'02
3.50 zł

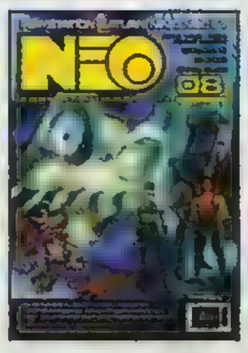
NEO'03
3.50 zł

NEO'04
3.50 zł

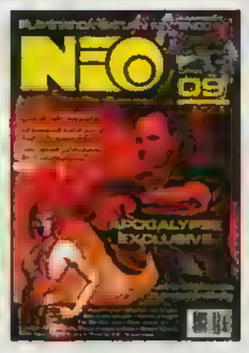
NEO'05
3.90 zł

NEO'06
3.90 zł

NEO'07
3.90 zł



NEO'08
3.90 zł



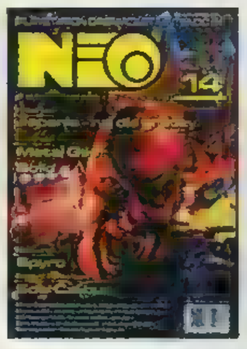
NEO'09
3.90 zł

NEO'010
3.90 zł

NEO'11
3.90 zł

NEO'12
4.50 zł

NEO'13
4.50 zł

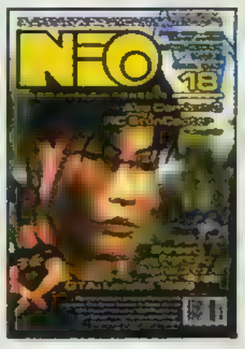


NEO'14
4.50 zł

NEO'15
4.50 zł

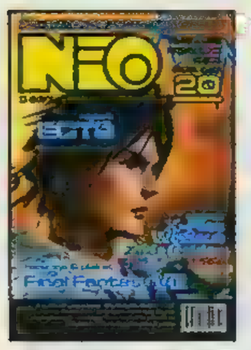
NEO'16
4.50 zł

NEO'17
4.50 zł



NEO'18
4.50 zł

NEO'19
4.50 zł



NEO'20
4.50 zł

NEO'21
4.50 zł

NEO'22
4.50 zł

NEO'23
4.50 zł

NSS'68
5.00 zł

NSS'69
5.00 zł

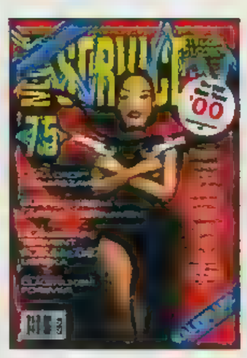
NSS'70
5.00 zł

NSS'71
5.00 zł

NSS'72
5.00 zł

NSS'73
5.00 zł

NSS'74
5.00 zł



NSS'75
5.00 zł

NSS'76
5.00 zł

NSS'77
5.50 zł

NSS'78
5.50 zł

NSS'79
5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4 do nabycia w sieci sklepów EMPIK
Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 81**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **NEW S SERVICE**

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE:**

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79								

Zamawiam następujące numery **NEO:**

2	3								
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Zamawiam nast. nr **ANIMEGAIDO:** 3 | 4/8 | 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 81**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI

	M	L	XL	XLL
2	—	—	—	—
3	—	☐	☐	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	—	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY

	M	L	XL	XXL
11	☐	—	☐	—
13	—	—	—	—
15	☐	☐	☐	—
17	☐	—	—	—
21	☐	☐	☐	☐

INNE

Plecak granat. 5 —
Plecak czerw. 6 —
Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 81**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

WAKACYJNA OBNIŻKA CEN

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

15 BLUZA

14 T-SHIRT

12 TORBA "KONSOLÓWKA"

Torba „konsolówka" książki też może nosić

Ceny zawierają koszty przesyłki

11 BLUZA

21

Bawełniane T-shirty

2

3

7

9

10

18

19

20

17 BLUZA

Nasze produkty wykonane są na:
SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM.

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA

TEL. (0-22) 631-42-24

ZMIANA ADRESU SIEDZIBY FIRMY — NOWY NR.TEL.

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

Działamy w godz. 11-18

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

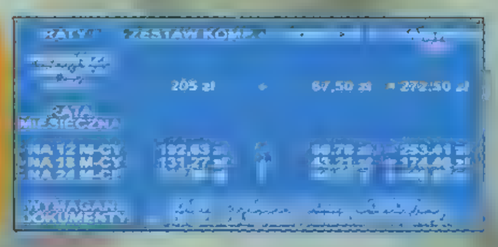
Możesz wymienić swój komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM III 566 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 8400 MB 66/ATA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 2050 zł



DOPŁATA DO STANDARDU ATX (FSB 133 Mhz)- 120 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:

INTEL PENTIUM III 550 Mhz 256c	490
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 256c	630
INTEL PENTIUM III 650 Mhz 256c	660
INTEL PENTIUM III 700 Mhz 256c	850
INTEL PENTIUM III 750 Mhz 256c	1525
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 256c 133 Mhz	510
INTEL PENTIUM III 667 Mhz 256c 133 Mhz	650
INTEL PENTIUM III 733 Mhz 256c 133 Mhz	990

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	130
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	400

CD-ROM DOPŁATY:

HITACHI DVD 8x/40x	490

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 10200 MB ULTRA DMA	40
HDD 13600 MB ULTRA DMA	70
HDD 15300 MB ULTRA DMA	110
HDD 18200 MB ULTRA DMA	150
HDD 20400 MB ULTRA DMA	180

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 566A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(100 Mhz FSB) AT AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 1100 zł

PROCESOR PII CELERON 566A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1360 zł

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 15.VI.2000

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

MONITORY	
ARCUS MONO 9"	390
ARCUS MONO 14" 1454	375
LG 575N 15" OSD DIGITAL	766
LG SW775N 17" OSD DIGITAL	1085
LG SW775C 17" OSD DIGITAL TCO95	1125
LG 77M 17"	1195
LG 795SC 17" 100MHz 0,26	1395
LG SW775FT FLATRON + Colorefect	1465
LG SW795FT FLATRON PLUS	1910
LG 912U 19" + mysz radiowa LG-MW 10	1890
LG 570LS 15" LCD 6bit + mysz radiowa LG-MW 10	4840
LG 860LC 18" LCD + mysz radiowa LG-MW 10	12735
SAMSUNG Samtron 55E 15" (2 lata gwarancji)	675
SAMSUNG Samtron 95P PLUS (2 lata gwarancji)	1935
SAMSUNG 14" SM450B	565
SAMSUNG 550b 15"	835
SAMSUNG 750s 17"	1195
SAMSUNG 750BT 17"	1400
SAMSUNG 753DF 17" TCO99 (płaski ekran)	1440
SAMSUNG 750p 17"	1640
SAMSUNG 700 IFT (płaski ekran)	1845
SAMSUNG 800TFT LCD 18"	16400
SAMSUNG 950p 19"	2450
SAMSUNG 900SL+ 19"	2595
SAMSUNG 900IFT 19"	2780
SAMSUNG 900NF 19"	3045
SAMSUNG 570B TFT RN15MSSPN	5405
SAMSUNG 1100P PLUS 21"	5025
HITACHI CML150X 15" TFT (3 lata gwar.)	4450
HITACHI CM 610 ET 17" H 0,23	1235
HITACHI CM 815 ET PLUS 21" H 0,21	5085
SONY 15" E100E	1005
SONY 17" CPD-210EST	1530
SONY 17" E200E	1810
SONY 17" G200	1945
SONY 19" E400	2950
SONY 19" G400	3650
SONY 19" F-400	4820
SONY 21" E500	4705
SONY 21" G500	5915
SONY 21" F-500R	7630
SONY 24" W900	8775
SONY 15 1" LCD M151	6295
SONY 15" LCD N50ST	7950
SONY 18 1" LCD L181	14620
DRUKARKI	
HP DESK JET 610C	425
HP DESK JET 710	555
HP DESK JET 840C	655
HP DESK JET 895C	1210
HP DESK JET 930	880
HP DESK JET 950	1165
HP DESK JET 970 CXI	1515
HP DESK JET 1120C (A3)	1810
HP DESK JET 1220C	2305
HP DESK JET 2000C	1870
HP LASER JET 1100	1945
HP LASER JET 1100A (kopiarko drukarko scaner)	2455
HP LASER JET 2100	3895
HP LASER JET 2100M	3810
SKANERY	
PLUSTEK OPTICPRO P12 + FINEREADER	335
PLUSTEK OPTICPRO 1212U + FINEREADER	385
PLUSTEK OPTICPRO U12+FINEREADER USB	390
PLUSTEK OPTICPRO 9636T (z przystawką do negatywów)	450
PLUSTEK OPTICPRO 12000T (z przystawką do negatywów)	435
PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER	495
PLUSTEK OPTICPRO 18200S + FINEREADER	600
PLUSTEK OPTICPRO A3I+FINEREADER	1005
HP C7167A SCANJET 3200C	450
HP C7 197 SCANJET 5200C	1060
ARTEC ULTIMA 2000 + FINEREADER 4	335
ARTEC 1236U-IMAC & PC + FINEREADER	345
ARTEC AM12S SCSI	560

KARTY GRAFICZNE	
PROLINK GEFORCE 32MB BOX TV-OUT	860
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB OEM	340
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB OEM TV-OUT	400
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB OEM TV-OUT PCI	420
CREATIVE GEF. 256 ANIHIL. 32MB AGP OEM	780
CREATIVE GEFORCE 32MB PRO DDR OEM	930
CREATIVE GEFORCE 2 GTS (NV15) 32MB DDR	1565
MATROX MILLENIUM G400 16MB SGRAM	610
MATROX MILLENIUM G400 32MB SGRAM	775
MATROX MILLENIUM G400 32MB DUAL HEAD	910
STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM	375
STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM	520
S3 TRIO 8MB AGP	150
DEKODERY DVD SIGMA REAL MAGIC + 6szt. GIER	390
DEKODERY DVD CREATIVE DEKODER Dx3 Card	390
KARTY MUZYCZNE	
CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI OEM	125
CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI BOX	140
CREATIVE Sound Blaster Live! 1024 OEM	285
CREATIVE Sound Blaster Live! Player1024 CT4760 box	415
CREATIVE Sound Blaster Live! Platinum box	950
MODEMY	
ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF	165
ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell	330
USR SPORTSTER 5600 WEW	375
USR SPORTSTER 5600 ZEW FLASH	455
USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	565
AMQUEST 5600 VSP SPIRIT OEM	125
NAGRYWARKI	
CD-RECORDER LG CED-8083B 4/4/32 OEM	745
CD-RECORDER LG CED-8080B 8/4/32 BOX	945
CD-REWRITER YAMAHA. ...8/4-RW/24 ATAPI OEM (+ oprog)	1075
HP CD-RECORDER 9110 AT 8/4/32 BOX	1085
HP CD-RECORDER 8250i 4/4/24 BOX	880
HP CD-RECORDER 9310i 10/4-RW/32 BOX	1250
HP CD-RECORDER 8210e 4/4/6 USB	1390
HP CD-RECORDER 9210i SCSI 8/4/32	1350
HP CD-RECORDER 9210e 8/4/32 SCSI	1770
RICOH MP7080A-DP 8/4/32 BOX	965
MITSUMI CR 4804TE 4/4/24 BOX	645
GŁOŚNIKI	
SAMSUNG SMS 6100 SUB-WOOFER	190
SAMSUNG SMS 5100 SUB-WOOFER	225
CREATIVE FPS 1000 4PT SURROUND OEM	320
CREATIVE FPS 1000 4PT SURROUND BOX	440
CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE	625
CREATIVE FPS 2000 4PT SURR. DIGIT	725
CREATIVE DESKTOP THEATRE 2500 DIGITAL	1415
TUNERY TV	
PROLINK PV-BT878P TV +PILOT	280
PROLINK PV-BT878P TV +FM+PILOT	320
PROLINK FM + KAMERA EQ	470
GUILLEMOT MAXI RADIO FM 4771068	170
GUILLEMOT PRO 4771048	485
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT	345
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT STEREO	375
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO	405
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO STEREO	435
MACH-TV CAPTURE DK/BG + PILOT	305
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT	335
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT	300
LIFE VIEW PHONE DK/BG TXT +RADIO +PILOT	330
ZOLTRIX TV MAX CAPTURE TV PAL D/K TXT	315
KARTY VIDEO-KONFERENCJI	365
KAMERY	
KAMERA PC PROLINK USB OEM	300
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM III USB	375
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM GO USB	680
SAMSUNG KAMERA PC MPC-C10 USB	325
KAMERA LOGITECH APA QCAM EXPRESS	245
KAMERA PC ZOLTRIX EAGLECAM USB	230
PLAYSTATION	
KONSOLA SCPH9002C + TORBA PSX + DUAL SHOCK	580

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!
!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

I OGÓLNOPOLSKI KONWENT GIER „GILDIA 2000" • BYTÓW •

I OGÓLNOPOLSKI KONWENT GIER „GILDIA 2000"

IV WIELKI TURNIEJ „GRYFA POMORSKIEGO"

17-21 LIPCA 2000

- ZAMEK KRZYŻACKI W BYTOWIE

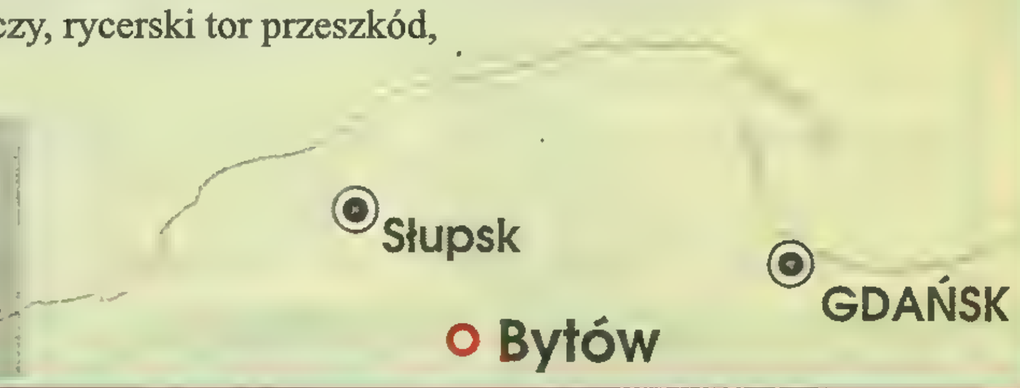
MIĘDZY INNYMI NA KONWENCIE:

- RPG w murach zamkowych okrągłe 24 (a nawet więcej) godzin na dobę,
- rozgrywki i turnieje w Magic the Gathering, Star Wars, Kult, Warhammera Fantasy Battle, Warhammera 40K, Mordheima, Warzone, Chronopię,
- LARP fantasy połączony z biesiadą i pokazem ogni sztucznych oraz występy zespołów grających muzykę dawną i folkową,
- ciekawe dyskusje i prelekcje, tematycznie związane z grami fabularnymi,
- prezentacje i promocje znanych oraz nowych systemów RPG, bitewnych i karcianych,
- profesjonaliści przekazujący swoje umiejętności w grach karcianych i bitewnych dla żądnych wiedzy i nowych wrażeń ,
- sala komputerowa w której to odbędzie się m.in. turniej Diablo II organizowany wraz z firmą CDPROJEKT

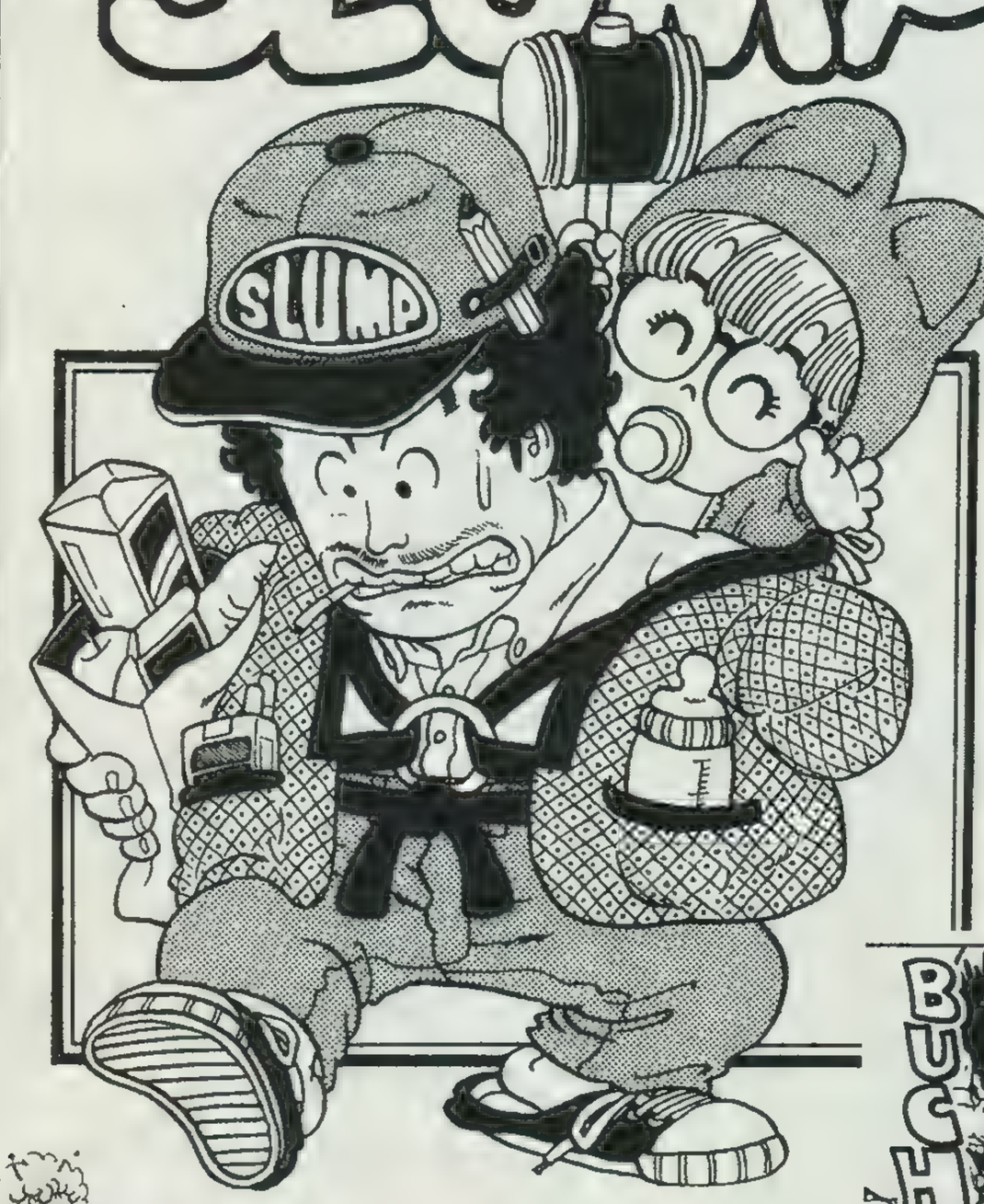
Dzięki współpracy z bytowskim Bractwem Rycerskim, uczestnicy konwentu będą mogli zapoznać się z arkanami sztuki rycerskie i życia dworskiego w formie praktycznych pokazów i dyskusji

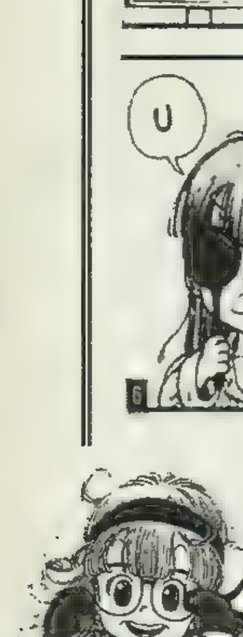
- "Dzień Rycerski" - dyskusje, praktyczne porady i ćwiczenie z bronią i uzbrojeniem ochronnym, pokazowe walki na miecze i topory, - turniej rycerski dla uczestników - turniej kuszniczy i łuczniczy, rycerski tor przeszkód,

WIĘCEJ INFORMACJI:
TEL. (059) 842 02 85 WWW.GILDIA.PL
SERDECZNIE ZAPRASZAMY



Dr. SLUMP





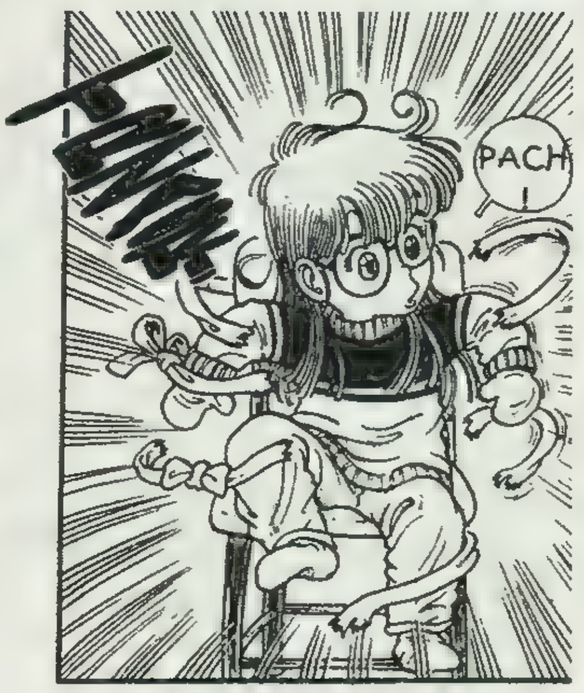
W dalekiej przyszłości, a może właściwie nie w tak dalekiej, jakby się to komu wydawało, w odległej krainie, a może nie tak odległej, jakby to wynikało z tradycji różnych bajek, żył sobie pewien genialny naukowiec. I pewnego dnia ów genialny bohater w przebłysku nagłego olśnienia (zdarza się w najlepszych rodzinach, byle nie za często – przyp. red.) postanowił stworzyć androida idealnego. Niezwłocznie zabrał się do realizacji swego pomysłu i już po kilku godzinach widać było pierwszy efekt tego szalonego zamierzenia. Co prawda nie padły tu słynne słowa: „To żyje!", ale i tak wydarzenie to było początkiem jednej z najdziwniejszych i najbardziej zakręconych historii w dziejach naszego globu.

Czyta się to po japońsku - od prawa do lewa.

„Dr Slump" to kolejne dzieło Akiry Toriyamy, japońskiego rysownika, który jak dotąd zasłynął m.in. jako twórca „Dragon Ball" (od jakiegoś czasu możemy oglądać tę wspaniałą serię na kanale RTL7). W omawianej dziś przez nas opowieści rysunkowej pan Toriyama podszedł do znanego tematu zupełnie inaczej niż w przypadku innych swoich produkcji. Czytelnikowi rzuca się to w oczy już po lekturze kilku pierwszych stron „Dr. Slumpa". Tym nowym elementem jest humor. Tak, tak – to jest manga o charakterze humorystycznym!!! Głównym bohaterem tej opowiastki jest młody (o ironio!) żeński android o dźwięcznym imieniu Aralka. Nasza bohaterka została stworzona w laboratorium dr. Jurka Spadkowskiego. Po dokonaniu tego wiekopomnego dzieła nasz genialny naukowiec musiał się zastanowić, co dalej robić. A jako że był nie tylko genialny, ale na dodatek miał czułe serduszko, postanowił, że podejmie się obowiązków rodzicielskich wobec androidalnego malucha (malucha?). Czy możecie sobie wyobrazić robota, który udaje małą dziewczynkę, i jego stwórcę, wcielającego się, w zależności od sytuacji, w ojca lub wujka? Jeśli tak, to czytajcie dalej. Do tej ekipy należy doliczyć jeszcze najlepszą kumpelkę Aralki – Pamelkę Zielony. Ta ostatnia to typowa „wykształcona i oczytana" przedstawicielka płci pięknej, która po kilku początkowych niemiłych incydentach postanowiła jednak zaprzyjaźnić się z naszą bohaterką. Kolejny „do golenia" jest nie-

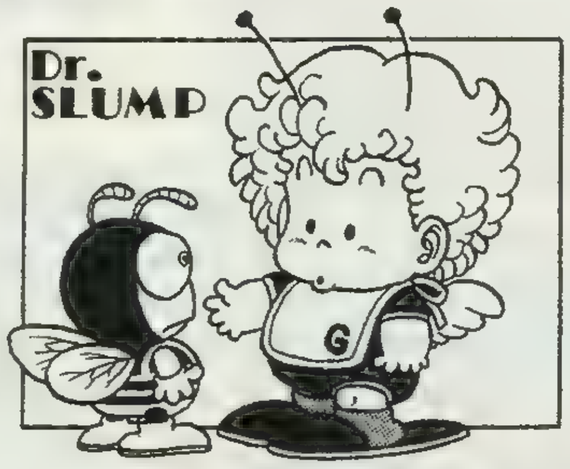
łomówny – właściwie to w ogóle nie mówiący ani słowa, a za to wszystkożerny – Gacuś, śmieszny mały chłopczyk (chyba :) ze skrzydełkami (bez skojarzeń!), który nie odstępuje Aralki na krok. Ta cała mieszanka osobowości to dopiero początek, ponieważ w tej mandze znajdziemy jeszcze całą masę innych postaci. I to równie zabawnych – solennie o tym zapewniam!

Pochopnie wyciągając wnioski z powyższego opisu, można by pomyśleć, że „Dr Slump" to pozycja kierowana głównie do młodszego czytelnika. Nic bardziej mylnego! Jest rzeczą oczywistą, że większość akcentów humorystycznych jest dosyć prosta w odbiorze, jednak znalazło się tu miejsce także na pewne głębsze zagadnienia. Autor w dość



jaki Jaś Groch – tego osobnika można określić mianem typowego szpanera. Zawsze kręci się z młodszym bratem i rzadko kiedy wypowiada ambitniejsze kwestie, poza tym jest jednak naprawdę OK. Z czasem do całej tej drużyny dołączy jeszcze ma-

szczęście w przypadku „Dr. Slumpa" nie musimy się tym martwić, gdyż muszę stwierdzić, że tłumaczenie stoi tu naprawdę na najwyższym poziomie. Gdy czytamy kolejne historyjki, widzimy, jak dużo pracy zostało włożone w przełożenie tych wszystkich dowcipów. Ale to nie koniec. Tłumacz niejednokrotnie poszedł nieco dalej i przystosował teksty do naszych realiów, dzięki czemu mamy jedną z najlepszych (o ile nie najlepszą!) translację mangi w naszym kraju. Dlatego nie pozostaje mi nic innego, jak po prostu pogratulować Kaburze i jednocześnie podziękować mu za miłe chwile spędzone przy jego książeczkach.



Przygody Aralki i jej ferajny trudno opisać w kilku zdaniach. Można by je porównać do erupcji wulkanu – najpierw wszechogarniająca cisza, cisza..., aż tu nagle wielkie BUUUM!!! Ze strony na stronę napięcie rośnie, zwielokrotnia się, aż w końcu dochodzi do... wielkiej eksplozji śmiechu. Nie raz ludzie dziwnie na mnie patrzyli, gdy jadąc autobusem, czytałem ten komiks i raz po raz wybuchałem gromkim śmiechem. Ta manga potrafi rozśmieszyć praktycznie każdego, i to jest jej największa zaleta.

Dochodzimy do miejsca, gdy muszę przestawić werdykt odnośnie opisywanego produktu. W świetle powyżej przedstawionych dowodów stwierdzam, że „Dr Slump" to bezapelacyjnie najlepsza obecnie manga, na jaką można wydać swoje ciężko zarobione pieniądze. Przez długi czas starałem się znaleźć jakieś jej poważniejsze wady, jednak nie udało się. Ten produkt jest wydany na przyzwoitym poziomie, i to się chwali. Jakość ilustracji nie pozostawia nic do życzenia, a liczne wstawki naprawdę cieszą. Jednak co ważniejsze – oglądając ją po raz któryś z rzędu, czujemy się tak samo, jakbyśmy oglądali ją po raz pierwszy. Jedyną wadą (drobną, bo drobną, ale jednak) jest jej grubość. Te przeszło 100 stron to jednak trochę mało. Po prostu po ich przeczytaniu rośnie apetyt na jeszcze więcej...

Konsolite

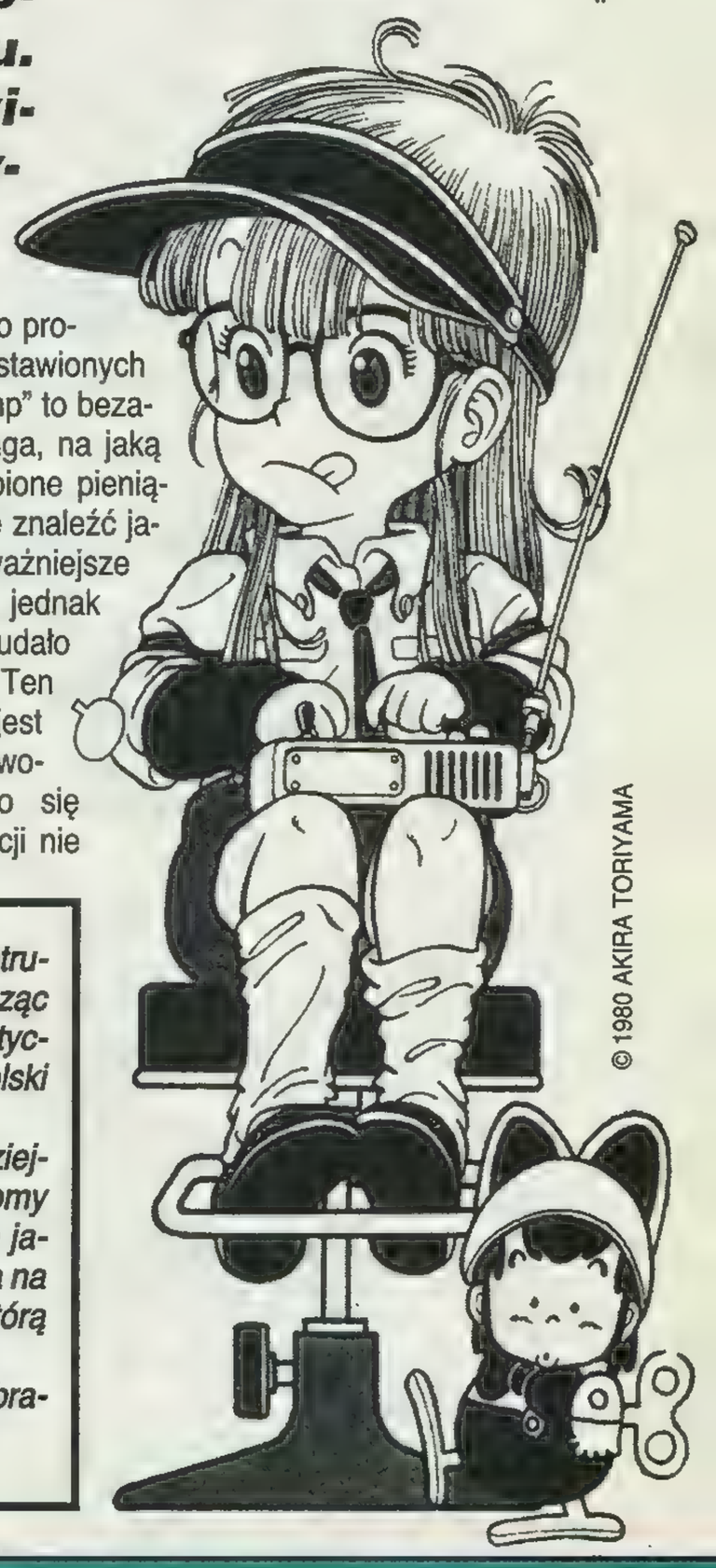
DR SLUMP

Dziś trochę inaczej niż zwykle: oto recenzja jednej z lepszych mang, jaką można kupić w naszym pięknym kraju. Jeżeli przypadnie Wam do gustu, to już niedługo pomówimy o „Mangi Nuku Nuku" i kilku innych ciekawych pozycjach, m.in. wydawnictwa Waneko.

Wydawcą Dr. Slumpa jest niestrudzony Shin Yasuda, który nie bacząc na przeciwności losu i z iście azjatycką cierpliwością wprowadza na polski rynek kolejne mangi.

Po sukcesie rynkowym Czarodziejki z Księżyca, której to kolejne tomy coraz bardziej upodobniały się do japońskiego oryginału, przyszła pora na kompletny odjazd czyli mangę, którą się czyta „jak należy" czyli od tyłu.

Dr. Slump dostępny jest w wybranych kioskach i sklepach Empik.



© 1980 AKIRA TORIYAMA

tips & tricks

Banzai & Frogger

ACCELERATOR

W trakcie gry wciśnij Ctrl i wpisz: muchmoney – 130 tysięcy dolarów; allweapons – pełne uzbrojenie; helpme – naprawa uszkodzeń; agressor – nieskończone uzbrojenie; booster – dodatkowy dopalacz.

ALIEN VS. PREDATOR GOLD EDITION

Wczytaj grę z parametrem „–debug". Podczas gry wciśnij „~", wpisz odpowiedni kod i potwierdź wciskając Enter.
UWAGA: Włączenie cheatów spowoduje, że nie będziesz mógł nagrywać stanu gry!
Ogólne: God mode – GOD; wszystkie typy broni i maks. amunicji – GIVEALLWEAPONS; bot Marine – MARINEBOT; bot Predatora – PREDOBOT; bot Aliena – ALIENBOT; bot Predator–Alien – PREDALIENBOT; bot Praetorian Alien – PRAETORIANBOT; bot Xenoborga – XENOBORG; podkręcenie oświetlenia – LIGHT; wyświetlenie liczby klatek na sekundę – SHOWFPS; wyświetlenie liczby renderowanych wielokątów – SHOWPOLYCOUNT; wbudowany help – LISTVAR; lista komend cheatów – LISTCMD; zmiana prędkości gry – TIMESCALE (0.0–1.0).
Marine: zmiana głośności wykrywacza ruchu – MOTIONTRACKERVOLUME (0.00–1.00); zmiana prędkości wykrywacza ruchu – MOTIONTRACKERSPEED (0–16).
Predator: odnowienie zapasów energii – GIMME_CHARGE.
Alien: przełączanie kucania i czołgania się – CROUCHMODE (0 lub 1).

ARMY MEN: AIR TACTICS

W trakcie gry wciśnij Backspace i wpisz: !ripoff blue – pełne zdrowie; !ripoff red – nieskończone zdrowie; !ripoff white – przegrana.

ARMY MEN: WORLD WAR

Aby włączyć kody, wpisz „!throw me a frickin bone here". Teraz możesz wpisać: !whistle and flute – kamizelka; !i woke up this morning – niebieskie przebranie (9); !incognito – szare przebranie (9); !let me down – zabiera przebrania; !this one goes to eleven – atak lotniczy z użyciem napalmu (3); !heavenly glory – atak lotniczy bombowy (3); !roody–pooh – atak lotniczy (nieskończony); !pump me up – szybsi wojacy; !oh behave – wrogowie stają w miejscu; !mojo – wrogowie wracają do życia; !rate me – debugowanie; !the meek – przegrana; !cut to the chase – wygrana; !time for bed – zabija zaznaczonych; !mona lisa – cheat losowy; !florence – zestaw; !peep show – zwiad; !yippee!!! – strzelba snajperska; !i got two words for ya... – saper; !haunt haunt haunt! – plastik (10); !sprinkles – miny (30); !hello neo – działko Vulcan; !i like to keep this handy – bazooka; !patty melt – miotacz ognia; !you want some – granaty; !disco inferno – nieszkodliwe zapalenie jednostki; !disco is dead – zgaszenie jednostki; !italian job – eksplozja wokół kursora; !know your role... – powrót do zdrowia; !door Teleport – teleportacja jednostki pod kursor; !captain scarlet – włącza nieśmiertelność; !only human – wyłącza nieśmiertelność.

ATOMIX

Aby wyłączyć licznik czasu, wpisz w trakcie gry „time".

CHASE ACE 2

Pełne uzbrojenie: wpisz „I WANT THE LOT" na ekranie tytułowym.

DAIKATANA

Wystartuj grę z parametrem „+ set console 1". W trakcie gry wciśnij „~" (konsola) i wpisz „cheats on". Teraz możesz wpisywać kody: god – nieśmiertelność; health X – dodaje X do zdrowia; weapon_give_X – daje broń nr X; massacre – zabija wrogów ; notarget – niewidzialny; noclip – wędrujesz przez ściany; cheats 0 – wyłączone cheaty; cam_toggle – zmiana kamery; cam_nextmon – kamera nakierowana na wroga; screenshot – łapie obraz z ekranu; g_unlimited_ammo 1 – amunicja do woli; rampage – demolka; boost X – zwiększa atrybut X bohatera (np. speed – szybkość); boost all – wszystkie atrybuty do góry.

DELTA FORCE 2

Podczas gry wciśnij „~"(tylda), aby wyświetlić konsolę. Następnie wpisz któryś z poniższych kodów i wciśnij Enter:
THETROOPER – God mode; SUNANDSTEEL – odnawia stan magazynków; DIEWITHYOURBOOTSON– nielimitowana amunicja; STILLLIFE – niewidzialność; REVELATIONS – osiem strzałów artyleryjskich.
Wystartuj grę z którymś z parametrów: /r– nagrywa demo w trybie single; /p – odtwarza demo; /s – umożliwia nagrywanie wyników; /sys – informacje o systemie; /? – wyświetla opcje linii komend.

FLYING HEROES

Podczas gry wpisz następujące kody. Większość z nich daje całkiem fajne efekty, inne zachowują się jak zwykłe cheaty:
OMMALLUF – pełna amunicja; HTLAEHLLUF – pełne zdrówko; ANAMLLUF – pełna mana; TSOOBERIF – dopalacz ognia; RATSLATEM – dostajesz Metal Star; RETROPELET – dostajesz teleporter; KAOLC – dostajesz płaszcz (niezła akcja, co?); LERRABSAG – dostajesz beczkę paliwa; ELBISIVNI – stajesz się niewidzialny;

LUCKY LUKE

Kody do etapów: 1 – Dalton,Lucky,Dalton,Pferd; 2 – Lucky,Dalton,Pferd,Lucky; 3 – Hund,Lucky,Dalton,Dalton; 4 – Dalton,Hund,Hund,Dalton; 5 – Dalton,Dalton,Lucky,Pferd; 6 – Pferd,Hund,Hund,Dalton; 7 – Lucky,Pferd,Lucky,Hund.

MDK 2

Aby stać się nieśmiertelnym, wciśnij „~" – przejdź do konsoli i wpisz: mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0).
Kod trzeba co pewien czas wpisywać ponownie – najprościej (po wejściu do konsoli) wcisnąć strzałkę w górę (poprzednia komenda) i zatwierdzić Enterem.

MOTOCROSS MADNESS 2

Wpisz w menu głównym „big heads" – duże głowy zawodników.

NUCLEAR STRIKE

CheatMode: w menu load/save kliknij na polu „password", po czym wpisz kod i wciśnij Enter.
CHAINMAIL – niezniszczalna zbroja; UNLEADED – nieskończone paliwo; GUNSRUS – nieskończona amunicja; EAGLEEYE – tryb Recon Mode (ani Ty nie możesz strzelać, ani przeciwnicy); OLDSCHOOL – widok od góry; SHARK BAIT – Shockwave (strzel w ziemię rakietą); MAD BOMBER – Shockwave, nieskończona amunicja; CHEESYPOOF – nieskończone paliwo, amunicja i zbroja.
Tajne misje: wejdź do menu load/save, wpisz hasło „lightning" i potwierdź. Przy następnych uruchomieniach uzyskasz dostęp do dodatkowych misji.
Dodatkowe kody:
Misja 1: aby zlikwidować wrogów – wpisz „avenger" na ekranie, na którym wpisuje się hasło; aby wrogowie nie strzelali – wpisz „eagleeye"; aby zmienić punkt zaczepienia kamery – wpisz „crosseyed".
I jeszcze kilka dodatkowych kodów dla poszczególnych poziomów: JUNGLEWAR Level 1; BUCCANEER Level 2; HAMMERHEAD Level 2; DETONATE Level 3; AFTERSHOCK Level 4; BLITZKRIEG Level 4; CHESSPIECE Level 5; NOMANSLAND Level 6; BASTILLE Level 6;

QUAKE 3: ARENA

Wystartuj grę z poniższym parametrem, aby uruchomić tryb cheat (przykładowo): „D:\games\Quake III Arena\quake3.exe" devmap doctf2. Następnie włącz konsolę i wpisz: give all – wszystkie typy broni; give health – 100% zdrowia; give armor – 100% zbroi; give quad damage – poczwórne obrażenia; give personal teleporter – teleporter; god – god mode; allammo – maks. amunicji.
Inne możliwości:
Wgraj Q3DemoTest, otwórz konsolę i wpisz: type /spdevmap. Jako parametr wpisz którąś z nazw: q3dm1; q3dm7; q3dm17; q3tourney2 – gra wczyta się w trybie singleplayer z aktualnymi ustawieniami botów i włączonymi cheatami. Od tej pory możesz używać kodów: /god – god mode; /noclip – przenikanie przez

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

ściany; /give all – komplet broni; /give – daje przedmiot (trzeba wpisać nazwę).
Nazwy przedmiotów: all; ammo; armor; battle suit; bfg10k; flight; gauntlet; grappling hook; grenade launcher; haste; health; invisibility; lightning gun; machinegun; medkit; personal teleporter; plasma gun; quad damage; railgun; regeneration; rocket launcher; shotgun.
Aby obejrzeć wszystkie sekwencje FMV, uruchom grę następującą komendą: quake3.exe +seta g_spVideos „\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"
Ładowanie map demonstracyjnych: map q3test1 – Demolevel 1
map q3test2 – Demolevel 2
Postać „Sarge" – w katalogu, w którym zainstalowałeś QUAKE'A 3, wpisz z linii komend: type „cd demoq3"; then „edit q3config.cfg". Pojawi się okienko DOS–owe. Odszukaj linię zaczynającą się od „set a model...." i zmień ja tak, by imię przed „/" brzmiało „sarge" – będziesz mógł grać nową postacią.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Podczas gry wciśnij Enter, wpisz któryś z poniższych kodów i ponownie wciśnij Enter: csmilton – aktywacja trybu cheat; csyhwh – god mode; csguns – wszystkie bronie; csitems – przepustka do medlabu; csrosary – obiekty; csammo – przeładowanie wszystkich broni; csstigmata – daje wszystko (broń, amunicję, zdrowie itp.); csmap [nazwa] – wgrywa dany level (nie wpisuj rozszerzenia .JAM).
Spis poziomów: BAUCUS1.JAM; BAY2.JAM; BABEL1.JAM; BAY1.JAM; BAUCUS2.JAM; BRIDGE1.JAM; BRIDGE2.JAM; CHAOS1.JAM; CHAOS2.JAM; CHAOS.JAM; CITADEL4.JAM; CITADEL3.JAM; CORE3.JAM; CORE2.JAM; CORE1.JAM; CORE0.JAM; DM6.JAM; DM5.JAM; DM1.JAM; DM3.JAM; DM2.JAM; DM4.JAM; DM7.JAM; ENGINE1.JAM; ENGINE2.JAM; END1.JAM; END2.JAM; END3.JAM; END.JAM; GERYON.JAM; GUERNI~2.JAM; GUERNI~1.JAM; GUERNI~3.JAM; JONAHS.JAM; JONAHS1.JAM; MANU1R~1.JAM; MANU1.JAM; MANU2.JAM; MANU6.JAM; MANU3.JAM; MANU4.JAM; MANU5.JAM; MERCY1.JAM; MERCY2.JAM; MERCY.JAM; MSTREE~1.JAM; MSTREE~3.JAM; MSTREE~2.JAM; NEWPP2.JAM; NEWPP3.JAM; NEWPP1.JAM; NEWPP4.JAM; NEWPP0.JAM; POD1.JAM; POD2.JAM; PTB.JAM; RESEAR~3.JAM; REBELB~4.JAM; REFUGE~1.JAM; REFUGE~2.JAM; REBELB~2.JAM; RESEAR~4.JAM; REBELB~3.JAM; REBELB~1.JAM; RESEAR~2.JAM; RESEAR~6.JAM; RESEAR~1.JAM; RESEAR~5.JAM; RUINED~2.JAM; RUINED~1.JAM; SEWER2.JAM; SEWER3.JAM; SEWER1.JAM; STC.JAM; SUBWAY1.JAM; SUBWAY2.JAM; THRONE.JAM; TOWER3.JAM; TOWER1.JAM; TOWER2.JAM; TORTURE.JAM; TRYXINOS.JAM.
Inne kody: csrosary – wszystkie moce anielskie; cshealth – 100% zdrowia; csshroud – 100% zbroi; csessence – 100% esencji; csitemswszystkie – przedmioty; csguns – wszystkie bronie; csammo – amunicja; cshost – brak grawitacji (latanie); cswire –mapa; cshalt – zatrzymanie czasu; csportal – wszystkie drzwi podświetlone na żółto; csvanish – zabija wszystkich wrogów; csback – szybkie odegranie z ostatniego save'u.
Dodatkowe efekty: csmapper; cstime; cshide; cs3dnow!on; cs3dnow!off; csunsqueeze; cssqueeze; csuntrace; cstrace; csunframe; csframe2; csframe; csclipmouse; csblah; csverbose; csnotimeouts; cstimeouts.

THE ADDAMS FAMILY

Kody: &1Y1M, ?1J14, ?ZR1K, VGJ1Y, VLKKV, VLH1C, ?ZR9R, 1ZYKF, VDJ15, ?DY9M, VDH9C.

VIETNAM BLACK OPS

Wciśnij „T", aby przejść do konsoli, i wpisz: god – nieśmiertelność; noclip – przechodzenie przez ściany; weapons – pełne uzbrojenie; ammo – amunicja; removeai – wrogowie znikają; easy – poziom trudności: niski; normal – poziom trudności: umiarkowany; hard – poziom trudności: zabójczy.

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47

W NASTĘPNYCH NUMERACH...

DIABLO 2

12 lipca wydaje się jak najbardziej realnym terminem, przynajmniej tak zapewniają goście z Blizzarda. Dzięki temu w następnym numerze, już po wakacjach, zobaczycie obszerną recenzję drugiego Diablusa.

BALDURS GATE: ICEWIND DALE

Jak długo można to opóźniać? Jak tak dalej pójdzie, to prędzej pojawi się BALDUR'S GATE 2 niż ICEWIND DALE.

ARCATERA

Czy ARCATERA spełni nadzieje pokładane w niej przez prawdziwych rolplejowców? Czy rzeczywiście okaże się takim novum, jak głosiły to szumne zapowiedzi? To okaże się już w następnym numerze.

VAMPIRE: THE REDEMPTION

Wampiry są wśród nas. O tym, że jest to prawda, przekonacie się już za miesiąc. W recenzji. Tymczasem, podczas wakacji, skracając sobie czas oczekiwania na tę gierkę, proponujemy przeczytać „Kroniki wampirów" Anne Rice. Albo pograć w Wampira: Maskaradę.

METAL GEAR SOLID

Tą gierką jarali się na maksa wszyscy posiadacze konsol. Teraz przyszedł czas na nas, pececiarzy. Trochę już stara, ale wciąż jara!

IN COLD BLOOD

Jeśli METAL GEAR SOLID wyda Wam się jednak ciut za stary, to z pewnością spodoba Wam się gierka, która naprawdę wymaga zimnej krwi.

DARK REIGN 2

Gratka dla strategów uwielbiających gatunek RTS. Ciąg dalszy kosmicznej zawieruchy.

COLIN MCRAE RALLY 2

Na ten tytuł czekają wszyscy maniacy samochodowych wyścigów. Kto nie ma jeszcze kierownicy z pedałami, niech się zawczasu zaopatrzy!

POZA TYM...

– W dziale Hardware opiszemy najlepsze, najbardziej optymalne konfiguracje blaszaków – w trzech kategoriach cenowych. Czyli jak podrasować swojego kompa, żeby QUAKE 4 nie skakał! ;)

– W imadle wyciśniemy wszystkie soki z gier: THIEF 2, SHOGUN, MDK 2, THE LONGEST JOURNEY i innych hicjorów.

– Ogłosimy nowy super-hiper-bajer konkurs z meganagrodą główną.

– Przekonamy się, czy na Liście Przebojów nadal rządzi DIABLO.

– Wyposażymy autorów Cybernetu w nowe baterie, żeby się za szybko nie zużyli :)

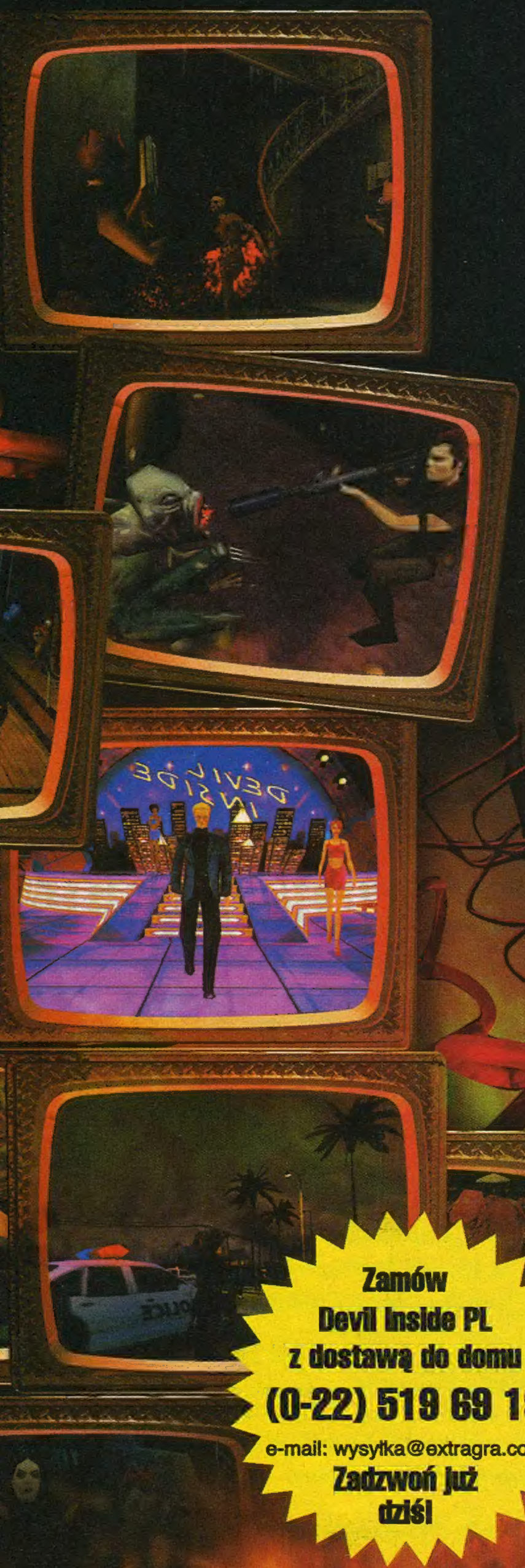
UWAGA!

WRZEŚNIOWY NUMER NSS'82 W KIOSKACH JUŻ POD KONIEC SIERPNIA!

Oryginalna gra (2xCD):

DEVIL INSIDE PL za 29^90 !!!

Czas rozpocząć najbardziej szalony program w dziejach TV ! Czysta akcja i 100% adrenaliny.



DEVIL INSIDE PL to wspaniała gra akcji stworzona przez autora serii gier Alone in the Dark, Huberta Chardot'a.

- zwariowany, bezwzględny i prawdziwy show z udziałem byłego policjanta Dave'a Coopera oraz jego demonicznej towarzyszki Devy
- ponad 50 rodzajów najbardziej przerażających potworów, 7 różnych rodzajów broni, 8 specjalnych umiejętności i mnóstwo zróżnicowanych poziomów
- niesamowita animacja postaci oraz kilkadziesiąt punktów trafień
- akcja gry przedstawiona jest w konwencji programu telewizyjnego. Trzy równocześnie działające kamery, towarzyszący nam operator, okrzyki publiczności i komentarz prowadzącego sprawiają, że czujemy się jak prawdziwa gwiazda filmowa.
- efekty specjalne zastosowane w grze takie jak: spowolnienie obrazu, zawieszenia akcji po trafieniu ofiary, a następnie wirowanie kamery wokół obiektu to jakość wzięta z najlepszych współczesnych filmów.
- profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa z Jerzym Kryszakiem w roli prezentera telewizyjnego

Zamów
Devil Inside PL
z dostawą do domu
(0-22) 519 69 19
e-mail: wysyłka@extragra.com
Zadzwoń już dziś!

Weź udział w niesamowitym programie TV, gdzie Ty będziesz główną atrakcją.

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

TAK ! Ten dzień jest już coraz bliżej !

Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić oryginalną grę Devil Inside w polskiej wersji językowej w niewyobrażalnie niskiej cenie 29.90 zł ! Tylko od Ciebie zależy sukces naszej idei, a ta idea naprawdę warta jest Twojego poparcia. Tak tanich, nowiutkich, oryginalnych gier nie ma, jak świat długi i szeroki.

Poprzyj nas, kup swój własny egzemplarz eXtra Gry !

NOWOŚĆ!

www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:

- **płytę CD-ROM z grą w profesjonalnej wersji polskiej,**
- **dodatkową płytę audio z muzyką z gry,**
- **pudełko kartonowe na grę, do złożenia i postawienia na półce**
- **dwa plastikowe opakowania na płyty CD,**
- **instrukcję obsługi,**
- **pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,**
- **konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.**

Już 15 czerwca szukaj pierwszego numeru, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Extra Grę kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

Z przyczyn niezależnych od wydawcy w pierwszym numerze eXtra Gry nie ukaże się zapowiadana gra Messiah. W tym numerze proponujemy doskonałą grę Devil Inside PL, jednocześnie obiecujemy, że dołożymy wszelkich starań, aby w kolejnym numerze eXtra Gry ukazała się gra Messiah w cenie 29.90. W imieniu autorów projektu eXtra Gra ogromnie przepraszamy wszystkich zainteresowanych i prosimy o udzielenie nam kredytu zaufania. Więcej Was nie zawiedziemy!

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU – FIRMY MICROPROSE, W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ ZA JEDYNE 79 ZŁ!

MAJESTY

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

W sprzedaży od 21 czerwca

Zapewne wydaje Ci się, że Majesty jest podobne do innych gier strategicznych, jesteś jednak w ogromnym błędzie. Ta gra rządzi się zupełnie innymi prawami, jest nowatorska i przełomowa jak inne dzieła Microprose. Wreszcie będziesz mógł się skoncentrować na rządzeniu, a nie wydawaniu poleceń pojedyńczym jednostkom. Granie w Majesty to cudowne uczucie, przypomną Ci się noce spędzone przed Civilization...

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Bronić królestwa, walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

DEVELOPED BY: CYBERLORE WWW.CYBERLORE.COM

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.